創刊2周年記念 大増ページ&特別大プレゼント!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年1月17日発行(隔週金曜日発行)第3巻第1号通巻33号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.37

1997 1/17

特別定価540YEN

徹底攻略

新スーパーロボット大戦
ソウルエッジ
女神異聞録ペルソナ
アークザラッドII
エターナルメロディ
レイジレーサー

プリンセスメーカー
バイオハザード2
ファイナルファンタジーVII
サガ フロンティア
TOBAL2
ネクストキング
ドキドキプリティリーグ

創刊2周年記念 大プレゼント FFVII 100本!!

完全保存版

2号連続100P! 大好評攻略付録第4弾

電撃PlayQuestion Special Vol.4 上巻

96年下期ソフト総計115タイトル完全攻略

アークザラッドII/キングスフィールドIII/刻命館/ストリートファイターZERO2/TOBAL No.1/ときめきメモリアル対戦ぱずるだま/ポポロクロイス物語/NOëL/他

さらに PSソフトのウラワザをすべて集めたウラワザデータベース付き!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

パワーコンプリーティスト
キャンペーン商品

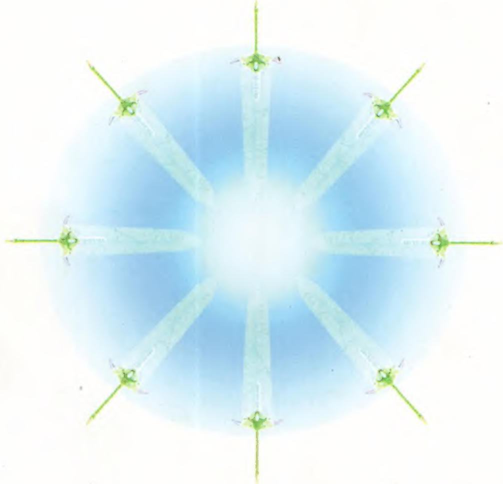
KING'S FIELDIII
+
攻略本

ソフトと本のキャンペーンセットです

Power-Completist Campaign

パワーコンプリーティストキャンペーン始動

King's field
III



Power completist

キングスフィールド3

パワーコンプリーティストブック(攻略本)

「キングスフィールド3」と
豪華装丁攻略ガイド
[パワーコンプリーティストブック]の
スペシャルセットです。

キャンペーン内容：[限定30,000]
価格：6,300円(税別)
期間：'96年12月20日～'97年3月末日まで実施
(尚、商品がなくなり次第終了とさせて頂きます。)

*詳しくは店頭で
また、キャンペーンについてのお問い合わせ：03-3320-6031(ユーザーサポートまで)

PlayStation ™

FROM SOFTWARE

"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.37

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年1月17日発行(隔週金曜日発行)第3巻第1号通巻33号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

特別定価540円(本体価格524円)

T1024573010548

©Media Works 1997

印刷　図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌24573-1/17

創刊2周年記念 大増ページ&特別大プレゼント!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年1月17日発行(隔週金曜日発行)第3巻第1号通巻33号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.37

1997 1/17

特別定価540YEN

徹底攻略

- 新スーパーロボット大戦
- ソウルエッジ
- 女神異聞録ペルソナ
- アークザラッドII
- エターナルメロディ
- レイジレーサー

- プリンセスメーカー
- バイオハザード2
- ファイナルファンタジーVII
- サガ フロンティア
- TOBAL2
- ネクストキング
- ドキドキプリティリーグ

創刊2周年記念 大プレゼント FFVII 100本!!

2号連続100P! 大好評攻略付録第4弾

完全保存版

電撃PlayQuestion Special Vol.4 上巻

96年下期ソフト総計115タイトル完全攻略

アークザラッドII/キングスフィールドIII/刻命館/ストリートファイターZERO2/TOBAL No.1/ときめきメモリアル対戦ぱずるだま/ポポロクロイス物語/NOëL/他

さらに PSソフトのウラワザをすべて集めたウラワザデータベース付き!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation
いくぜ!会員100億人
プレイステーション クラブ
第1回
プレイステーション・クラブ秘書、決定。
100億人のアイドル確実。
草地「あ、あれは、ピヨピヨの広告で使ってたフィン王子のイラストね。SAEのマシンガンもあるわ。すごーい」美人秘書♥草地は今、クラブ内の秘宝館を案内されているところである。小山「えー・・・、気に入っていただけましたでしょうか、草地さん」マネージャー「これ。今をときめく声優様で歌手様の草地さんと呼びなさい」草地「デカムームーに・・・『フミタオシの剣』を覚えたピエトロ王子だわ!」小山「えー、今をときめく・・・草地さんだけにお話ししますが、あのS✷A!撮影の後で王子はまたスキルアップしましてね。『チョットグライイイジャナイカヘルモンジャナイシの腕輪』も手に入れた・・・聞いてない?」草地「でも夢みたい。これがみんな私のものになるなんてー」小山「この屋敷のオーナーはいちおう私なんですけど。あなたは秘書」草地「何に使おうかしら。コスプレ?あ、まず友達に自慢しなくちゃ。電話どこかしら」小山「つまり、このクラブのものは全て私の物というわけなんです。分かりますか」草地「それにしてもなんで私みたいな美人がゲームマニアなのかしら?男がいないのもそのせい?みんなプレイステーションのせい?私のCDがメガヒットしないのもそのせいね」小山「それは逆恨みでしょう」草地「そうか。全部売るって手もあるわね。全部でいくらぐらいになるかな」小山「えっと・・・時価500円くらいですかね」草地「あ、いいこと考えた。プレイステーション・クラブに入れてあげる条件に私のCDを買うって項目を入れるのはどうかな。アタマいいー」小山「あの、それはちょっと」草地「会員は毎日1枚私にファンレターを出さなきゃならないって規約もいいわね。あ、それから、会員は必ずコンサートに来ること。当然ね。決まり、決まり。イエーイ」
初登場から、秘書♥草地、性格まるだし。ところでこの秘宝館のコレクションは、実は今回だけのプレゼント企画だ。詳細は「耳の穴広場」で。次号に続く。
プレプレ™ 瓦版(かわらばん) DX
いま入会すれば vol.5に 間に合うぞ。
なんと、こんどのプレプレvol.5は 2枚組の超デラックス版。目玉は2つ。1つは、超A級保存版スペシャルCD-ROM「PlayStation CM COLLECTION」。東京でしか流れなかったCMからたった一度だけしか流さなかったCMまで歴代のプレイステーションCM71本を完全収録したすごい1枚。見逃してしまった名作CMをチェックするチャンスだ。そしてもう1つの目玉は「オリジナルダンジョンゲーム」。キャラクターやトラップは読者から募集したアイデアで出来ているぞ。正直言って制作したスタッフも驚くほどのすばらしい出来だ。さあ、ここまで来ればもはや迷っている場合ではない。
今すぐPSクラブに入会してプレプレvol.5を手にするのだ。
「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。しかも人気ゲームの最強データが手に入ったりもするのだ。
プレプレ vol.5
秘書♥草地の
耳の穴広場
今回はクリスマス&お正月大プレゼントのお知らせですよぉ。
というわけで、プレイステーション・クラブから超レアな秘蔵コレクションを会員の皆さんにプレゼントします。よ、太っ腹。さあ下のリストから好きなのを選んで応募してね。
①ホスト小山がかぶってるエルクの仮面 ②長女SAEのマシンガン ③次女CHIEの剣と仮面セット ④三女ERIのパンチ ⑤サービス満点雪だるま ⑥サービス満点バッチ(10名様) ⑦ステハニー☆林の鼻に入った3cmムームー ⑧ボボロのパジャマ ⑨秘書♥草地の直筆サイン入りポラロイド写真 ⑩12月3日新聞原稿用ムームー星人の原画 ⑪60秒CMに登場したハーミーの仮面
(応募方法)
ハガキに、住所、氏名、年令、電話番号と、あなたの会員番号、欲しい商品の番号、その商品が欲しい理由などを書いて、下記の宛先まで送ってください。締め切りは2月20日。これから入会される方は1月31日までに入会手続を完了された方に限ります。
●宛先 〒162 東京都新宿区市谷本村町1−1住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ プレゼント係」
なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。
プレゼント応募は会員に限るムー!

ホスト小山の
業界通信
すき間
ほう、ほう。今月も楽しい話が集まりましたね。
☆前号で紹介した「アーク2」の女神像は「タオルかけ」ではなく「マフラーかけ」でした。ここにお詫びと訂正いたします。(SCE)
☆徹夜が続いたある日「ありす イン サイバーランド」の開発陣にボーナスが支給されました。布団でした。(グラムス)
☆年末の「サービス満点」のCMには、実はたくさんの有名人が出ているのだ。ちなみに買い物に来てる主婦は漫画家の桜沢エリカさん。君は何人見つけられるかな? じっくり探してみよう。(SCE)
カベに耳あり
障子にメアリー
今月のメアリーちゃん。
萩原由香さん19才。スノボー歴2年だ。
ねー、聞いたー?SCE副社長の丸山さんってねー、パラッパーのことをパッパラパーって言うんだけど、恐いから誰も注意できないんだってー。
それからねー、右端にあるムームー入りパチンコ台なんだけどー、ステハニー☆林が盗んで持って帰っちゃったからプレゼントできなくなったんだってー。あ、これは絶対秘密だからねー。ペラペラ。
秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ
トゥルー・ラブストーリー
恋愛シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory
下校途中の会話が恋愛への近道ね。
ありす イン サイバーランド
ギャルベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 GLAMS,Inc.
千葉麗子さんプロデュースなのよ、これ。
ワイルド アームズ
RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
PS初のポリゴンRPG!
レイストーム
シューティング
標準価格5,800円(税抜)
1月10日発売
©TAITO CORP.1996
このレーザー攻撃、ちょっと過激です。
ルパン三世 カリオストロの城
―再会―
アドベンチャー
標準価格6,800円(税抜)・3枚組
1月10日発売
©モンキーパンチ・TMS・NTV
©ASMIK/東北新社
CGで再現されたカリオストロ城は必見!
LOVE GAME'S
~わいわいテニス~
3Dテニスゲーム
標準価格5,800円(税抜)
2月発売予定 マルチタップ対応
©Tears・IchikawaSoftWare CO.,LTD 1996
©JPTA 1996 ©ANCIENT CO 1996
彼とダブルスで楽しんでね。
ロケ地:プレイステーション・クラブ秘宝館
というわけで、さあ入りましょ。
プレイステーション・クラブ 入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cmCD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円(送料・振込手数料・税金込)。入らないとソンしちゃいますよ
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレとメンバーズカードがお手元に届きます。
〒162
東京都新宿区
市谷本村町1-1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ入会係・第1回」行
1.氏名(ローマ字フリガナ)
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種(パソコン、その他含む)
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
はがきの書き方
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは
TEL.03-3266-7830(10:00~17:00、土・日・祝日は休業)
※12月28日~1月7日まで休業とさせていただきます。
PlayStation TM
新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5500
サービス満点
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする。Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

Virgin
INTERACTIVE entertainment
Sportsmaster WORLD CLASS PLAYERS
はやく、サンプラスになりたーい。
SAMPRAS EXTREME TENNIS™
'97.1.10 発売予定
[サンプラス エクストリームテニス]
世界ランキングNo.1チャンピオン※ ピート サンプラス公認
あのピート・サンプラス公認。AI機能搭載だから、戦うほどゲームが白熱する、サンプラスに近づける。3Dポリゴン・テニスなら、これだ。
◎3Dモデリングされたコートは熱気ムンムン。世界8カ国を股にかけたワールドトーナメント。◎シングルス、ダブルス、混合ダブルス、3つのゲームモード。
◎8人まで参加できる"勝ち抜き戦"や、マルチタップを使用しての4人同時プレイも可能。◎ロブ、ボレー、スマッシュに、トップスピンなど高度なテクが加えられる。
サンプラス エクストリームテニス SAMPRAS EXTREME TENNIS
最新のモーションキャプチャーを採用、22人のプレイヤーのアクションは超リアル。
プレイヤー視点やTV中継視点など、迫力のカメラワークが8つから選べる。
■PlayStation版 ●1～4プレイヤー(勝ち抜き戦では最大8人までのゲーム参加が可能)/メモリーカード1ブロック●定価¥5,800(税別)
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
※1996年12月6日現在
©1996 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. All Rights Reserved. "Codemasters™" and "Sportsmaster™" and "Sampras Extreme Tennis™" are trademarks owned by Codemasters Limited. Licensed from and Developed by Codemasters and exclusively distributed in Japan by Virgin Interactive Entertainment(Japan)Inc. This game is not endorsed by any player other than Pete Sampras, and is not licensed by any tennis organisation or ground.
マルチタップ対応 1～4人
PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。

CONTENTS & GAME INDEX

1997 1 17
Vol.37

巻頭特報

電撃特報1 斬新なイベントと美少女満載の恋愛SLGがバンダイから登場!!
ネクストキング ……6

電撃特報2 美少女だけの野球チームを監督として育てていく異色SLGの続報!
ドキドキプリティリーグ ……10

いよいよ発売日も決定した大注目ソフトにギリギリまで接近!
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 …12

前作からさらにパワーアップした注目作の待望の続報到着!
バイオハザード2 ……20

特集 I

大作ゲーム続々登場! 徹底攻略で迎え撃ち!! 攻略Station

新スーパーロボット大戦 ……30
ソウルエッジ ……40
女神異聞録ペルソナ …50
アークザラッドⅡ ……60
エターナルメロディ ……68
レイジレーサー ……76
闘神伝3 ……80
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2 …84

特集 II

格闘ゲームの情報を最前線からお届け! 格闘無敵

TOBAL2 ……94
リアルバウト餓狼伝説 ……98
セイバーマリオネットJ ……100
ブシドーブレード …102

特集 III

話題作続出のRPGシーンをチェック! GoGoRPG

ファイナルファンタジーVII ……168
サガ フロンティア ……178
テイルズ オブ デスティニー …184

2 SECOND ANNIVERSARY DPS

『FFVII』100本を始め、2号連続でお贈りする、特大プレゼント!!

2周年記念大プレゼント ……163
別冊付録 電撃PlayQuestionスペシャルVol.4上巻

新作ソフトレビューtheDEEPER ……120
ビックリPS新記録 ……126
[読者イラスト]4色奴隷 ……128
電撃プレイクエスチョン ……131
ウラワザデータベース ……141
[まんが]ソウルエッジはじめて物語 ……143
電撃コラムス ……147
[読者ページ]PSの奴隷 …151
読者アンケート ……162
NEXT WAVE? ……214
電撃ランキングステーション ……216
PS移植化計画Ver.2.0 …217
電撃NEWS STATION …218
電撃プレイステーション増刊D予告 ……221
次号予告+広告インデックス …223
新作ソフトスケジュール ……224

ゲームインデックス 50音順

あ
アークザラッドⅡ ……60
ありす イン サイバーランド ……123,139
一発逆転～ギャブルキング伝説～ ……125
いまどきのバンパイア BLOODY BRIDE …124,139
海腹川背・旬 ……204
雲海の撃墜王～ACE OF SEACLOUD～ ……209
永世名人Ⅱ ……123
エターナルメロディ ……68
m～君を伝えて～ ……123

か
ガイアシード ……121
火竜娘－高悠璟－／－柳判官－ ……207
ぐーちょDEパーク～テーマパーク物語～ ……122
クラッシュ・バンディクー ……136
グリッドランナー ……124
くるくるぱにっく ……122
クロックタワー2 ……122,214
GOⅡ Professional ……124

さ
サガ フロンティア ……178
ザ グレイト バトルVI ……211
里見の謎 ……121
ザ マスターズ ファイター ……211
三國志孔明伝 ……209
三國無双 ……208
サンプラス エクストリームテニス ……125
実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ ……122
シムシティ2000 ……123
首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ …123
新SD戦国伝 機動武者大戦 ……123
新スーパーロボット大戦 ……30
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2 …84,121
ステークスウィナー～GI完全制覇への道～ …121
スポット ゴーズトゥーハリウッド ……125
3Dシューティングツクール ……123
セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS …100
戦闘国家－改 IMPROVED ……207
ソウルエッジ ……40,121

た
大航海時代Ⅱ ……124
ダイ・ハード トリロジー ……122
タイムクライシス ……202
ダライアス外伝 ……122
テイルズ オブ デスティニー ……184
DX日本特急旅行ゲーム ……122
天下制覇 ……209
トゥームレイダース ……206
峠MAX 最速ドリフトマスター ……209
闘神伝3 ……80,124
トゥルー・ラブストーリー ……132
ドキドキプリティリーグ ……10
TOBAL2 ……94
ドラエモン2 SOS!おとぎの国 ……211

な
ネクストキング ……6
Not Treasure Hunter ……123

は
Virtual Gallop 騎手道 ……124
バイオハザード2 ……20
パラッパラッパー ……140
パロウォーズ ……205
秘・宝・王～もう お前とは口きかん～ ……207
ファイナルファンタジーVII ……168
ふしぎの国のアンジェリーク ……207
ブシドーブレード ……102
ブラック ドーン ……124
BREEDING STUD～牧場で会いましょう～ …207
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……12
ボイスファンタジア 失われたボイスパワー …207
BOYS BE… ……209
HAUNTEDじゃんくしょん ……201
ぼのぼーど ……211

ま
マイティヒット Mighty Hit ……124
女神異聞録 PERSONA ……50

ら
ライトニングレジェンド ……122,138
ラグナキュール ……210
ラスベガス・ドリーム2 ……209
リアルバウト餓狼伝説 ……98
ルパン三世 カリオストロの城 －再会－ …125
レイジレーサー ……76
ロックマン8 メタル ヒーローズ ……140

わ
ワイルド アームズ ……131

電撃特報 1

バンダイが放つ新
満載の恋愛SL

『ネクストキング』は、中世のファンタジー世界を舞台にした新感覚の恋愛SLG。今までになかった対戦の要素を取り入れ、友だちと女の子を取り合うことも可能。

また、登場人物18人には人気の声優陣を起用し、井上喜久子さんのオリジナルソング入りでファンは見逃せないぞ。今回はターゲットとなる女の子を中心に大紹介!!

画面は開発中のものです。

機軸G

ネクストキング

NEXT KING

ネクストキング

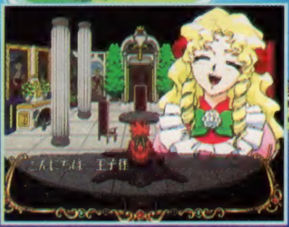
ジャンル	SLG	価格	¥6,800予定
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 4P対戦可
発売日	97年4月予定		

次期の王様になるために1年間で男を磨け!!

キミはとある国の王子になり、次期王様になるために男を磨くのだ。というのも、王様の選出方法が城下町にいる12人の女性の人気投票というビックリな設定。しかもライバルの王子（王子はプレイヤーを含め4人）も登場し、「女性たちのご機嫌とりという恋愛バトル」が繰り広げられるのだ。

ゲームは基本的にボードゲーム形式で、1週間を1ターンとして進む。シナリオモードは1年(53週)で、その間さまざまなイベントが用意されているぞ。

表情いっぱい♥



アンゼリカ

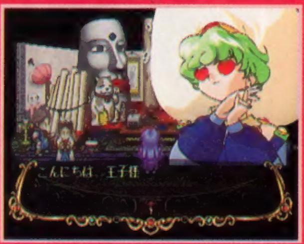
彼女はプレイヤーを案内してくれる、かわいいナビゲーター。キミが城下町で女の子を誘えなかったときには、アンゼリカが一緒に冒険をしてくれるのだ。冒険が寂しくならないぞ。

●ゲームは一週間単位で進行する!

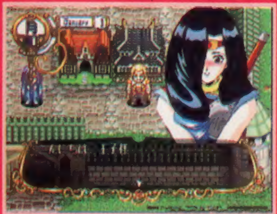
城下町を歩き回り女の子たちの気をひこう

月曜日 ▼ 水曜日

月曜日から水曜日までは、城下で女の子たちとコミュニケーションをとるのがメインとなる。女の子とは会話をするだけでなくデートに誘ったり、その娘の親に会って修業を行うなど、その場の状況に合わせて行動するのだ。女の子との会話やイベントによりキミへの好感度が上がり、会うたびに女の子たちがいろいろなリアクションを見せてくれるのがうれしいぞ。そして女の子たちには謎が……ヒ・ミ・ツ。



◀12人の女性たちは、とっても個性派ぞろいなのだ。



▶城下では、サイコロを振って街の中を移動する。

▶グラフィックで彼女たちの表情がわかるぞ。

城下町を飛び出し女の子と冒険だ!

木曜日 ▼ 日曜日

木曜日になると城下の外に出て、ダンジョンや島、魔女の館などを冒険することになる。もちろん、ここでのパートナーは、城下町で約束を交わした女の子！　そう、これは冒険の名を借りた、立派なデートなのだ。この他にも、季節の折々には宮廷の運動会や異民族との武術大会、お約束の海水浴など、じつにたくさんのイベントが用意されているのだ。イベントをこなせば、それだけ好感度が上がるってワケだね。

▶冒険はいつも成功するとは限らず、失敗すると好感度がグーンと下がってしまうのだ。

◀城下で約束した女の子と一緒に冒険へ。1人だけに好かれても人気投票では勝てないのだ。いろんな女の子と冒険しよう。

©PLEX ©BANDAI・MARS 1997

キミの運命を握る12人の女性たち

カモミール
恐怖の人体実験娘

PROFILE
◆[illegible]月7日生まれ◆[illegible]歳
◆身長[illegible]cm◆血液型B
◆3サイズB78W55H78

古代魔法の研究で、妖しい薬をよく造る。魔法使いと、学者の間の娘。
CV：冬馬由美

マレイン
熱き肉弾

PROFILE
◆7月31日生まれ◆19歳
◆身長175cm◆血液型AB
◆3サイズB87W63H95

行方不明の妹を捜している武道家の娘。好きな男の前ではブリッコ。
CV：潘 恵子

キャラウェイ
仮面の美女

PROFILE
◆2月20日生まれ◆19歳
◆身長170cm◆血液型A
◆3サイズB86W60H90

父が倒したモンスターの呪いで仮面がとれない。剣の腕前はバツグン。
CV：勝生真沙子

サフラン
恋の水先案内

PROFILE
◆6月23日生まれ◆15歳
◆身長152cm◆血液型？
◆3サイズ[illegible]

軽い性格の占い師。自分と王子に関する以外の恋占いには自信アリ。
CV：丹下 桜

コリアンダー
沈黙の歌姫

PROFILE
◆12月12日生まれ◆20歳
◆身長164cm◆血液型A
◆3サイズB83W57H85

ステキな歌声の持ち主だが、母の死の悲しみから声を失っている。
CV：井上喜久子

チコリ
秘宝コレクター

PROFILE
[illegible]

世界の7大秘宝を集めている。トビラなどの鍵を開けるのが得意。
CV：高山みなみ

アニス
歩くワガママ

PROFILE
◆4月9日生まれ◆16歳
◆身長157cm◆血液型AB
◆3サイズB78W56H81

貴族の娘で、育ちからワガママな性格に。アイテムをよくくれる。
CV：天野由梨

ローズマリー
踊る拡声器

PROFILE
[illegible]

とってもセクシーな踊り子。話好きで、ウワサをよく街に流すらしい。
CV：鶴 ひろみ

ディル
人間嫌いのディル

PROFILE
◆11月6日生まれ◆21歳
◆身長165cm◆血液型O
◆3サイズB86W58H88

魔物使いで、やたらとムチを振り回す。こう見えて自閉症気味なのだ。
CV：篠原恵美

ジンジャー
かわいい守銭奴

PROFILE
◆10月8日生まれ◆13歳
◆身長138cm◆血液型B
◆3サイズB77W50H78

商人の娘。父親の借金返済に追われる、かわいそうな子。
CV：荒木香恵

フェンネル
すっこけシスター

PROFILE
◆1月15日生まれ◆17歳
◆身長158cm◆血液型A
◆3サイズB83W55H84

治療の魔法を使う僧侶。冒険では心強いパートナーになりそう。
CV：笠原弘子

クミン
弱虫くノ一

PROFILE
◆8月1日生まれ◆15歳
◆身長162cm◆血液型A
◆3サイズB83W56H85

恥ずかしがり屋のニンジャ。しかし、忍術は得意でないようだ。
CV：皆口裕子

電撃特報 2

ゲーム画面写真独占初公開

『ドキプリ』の育成システム紹介第1弾!!

リニューアルされたキャラクターも公開されて、いよいよプレイできる日が近づいてきたスポ根ラブコメSLG『ドキドキプリティリーグ』。前号ではその第1報として全キャラクターを一挙紹介したが、今回は彼女たちとつき合っていくための育成システムを、他誌に先んじて画面写真つきで独占大公開！　実力未知数の霞ヶ浦高校野球部を日本一にするためにも、彼女たちとのつき合い方を今のうちにばっちりマスターしよう。

チームワークで日本一を目指せ!!

剣の達人や発明マニアにアイドル志望と、個性的なメンバーぞろいの霞ヶ浦高校女子野球部。彼女たちを鍛えて、日本一のチームを作り上げるのが監督たるプレイヤーの役割だ。メンバーの性格もさまざまで、マジメな子もいればワガママな子もいる。それだけにメンバー同士が仲違いすることも。そんな問題を解決するには、監督がメンバーとじっくり話す必要がある。そうすることで各人の悩みや不満を解決して、監督自身がチームの潤滑油となるのだ。

DokiDoki Pretty League

ドキドキプリティリーグ

シャンル	育成SLG	価格	¥5,800(予定)
メーカー	エクシング	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年3月28日予定		

ドキドキプリティリーグ

©XING/GREAT 1996　協力：SSK

これが選手育成の基本システムだ!!

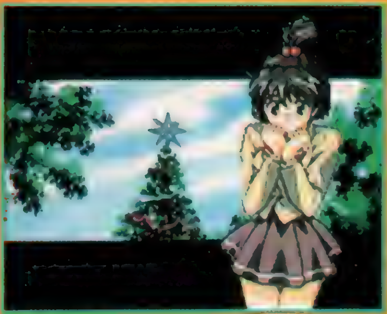
チームの育成システムは、部活動での練習を中心とした体力面と職員室での対話を中心とした精神面の2つに分けられる。今回紹介するのは、対話による各メンバーとのコミュニケーション部分だ。この対話によってメンバーのパラメータや精神状態をいい方向に向けてやろう。それが練習結果の成否などにつながってくるのだ。

メンバー1人1人と職員室でコミュニケーションを取るのだ!!

メンバーにはちょっとイヤなものかもしれないが、メンバーと話をする際は、各人を職員室に呼び出して行うこととなる。このときに話せる内容は、部活関係のこととプライベート関係の2つ。質問内容やそのときの相手の状態によって、メンバーはさまざまなリアクションを返してくる。これにプレイヤーがどのように答えるかによって、疲労値・根性値といった精神系のパラメータが変化するのだ。メンバーの精神状態は、練習に打ち込む度合に影響を与える。精神状態が悪いと練習もさぼりがちになるので、しっかりとした対話をして、メンバーをいい気分にさせるよう心がけよう。

ちなみに、ステータス画面には表示されないが、対話で変化する精神系パラメータには"好感度"もある。これが上がるとキャラが監督に対して好意を抱くようになり、恋愛関係のイベントが発生したりする。

▲対話のために呼び出せるキャラは1週間に1人だけ。ラブラブになりたい子を集中的に呼び出し気を引くのもいいが、あまりやりすぎると大変なことになってしまうかも……



▲監督に好意を抱いているメンバーがいると、学校行事や季節系のイベントで何かが起こるかも!?

◀個性が強い女の子ぞろいの野球部だけに、部員間のトラブルだって起きることも。ここできちんとした対応をとってチームの結束につなげるのが名監督になるための第一歩だ。

スケジュール管理をしっかりと!

監督として気を使わなくてはならないのがキャラの健康状態。疲労がたまっていることに気づかずに練習を続けていると、ケガや病気でキャラがリタイアしてしまう。パラメータはこまめにチェックしておこう。

▶週始めに全キャラのパラメータが参照可能。欠かさずチェックして健康状態を把握しよう。

◀これが通常の状態。これなら多少キツイ練習メニューを組んでも問題ないが……。

選手の疲労に要注意

◀疲労がたまるとこんな状態に。キャラのグラフィックがこうなったら、休みをとらせよう。

★選手の状態はひと目でわかる!!

ステータス画面や対話シーンの全身グラフィックを見れば、キャラの状態がばっちりわかる。不機嫌そうだったり、熱がありそうだったら無理は禁物。まめにステータスをチェックすべし。

すべて出そろった!? お勉強とアルバイトを一挙公開!!

プリンセスメーカー
～ゆめみる妖精～

今回は、今まで紹介してきたお勉強やアルバイトを総まとめといった感じで、一挙公開！　過去に見逃してしまった情報も、これさえあればバッチリなのだ！

お勉強

お勉強は全部で9種類。ここでは「武芸道場」を除いた8種類を紹介。なかでも「行儀見習い」と「武芸」は今回初めて大きく取りあげたので、チェックしてネ！　いずれにせよ、お勉強はお金を消費する分の効果はバッチリ得られるので、有効に使用しよう！

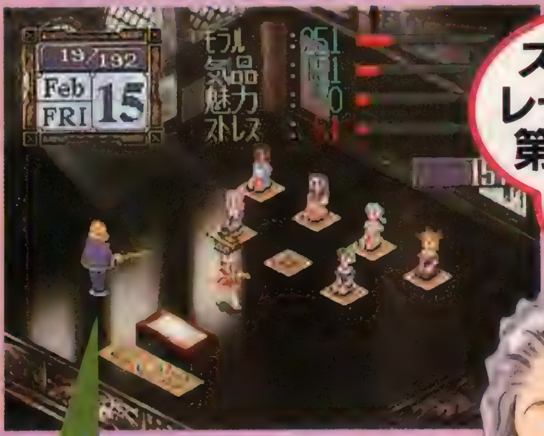
学　校

クールボゥ先生のもとで学問に勤しむと学力がアップ。一日10G消費。

武術道場

スタミナと武勇を上げたいときは、武術道場へGO！　一日13G消費。

行儀見習い



行儀見習いの先生
ボトラ

行儀見習いの先生は、ちょっぴりキビシそうなボトラ先生。ダテに年をとっていないだけあって、行儀作法にはめっぽう厳しく、そうとう通い詰めないと先生のお眼鏡にはかなわないかも。でも、プリンセスになるための修行だと思えばこんなもの軽い軽い？　一日15G消費。

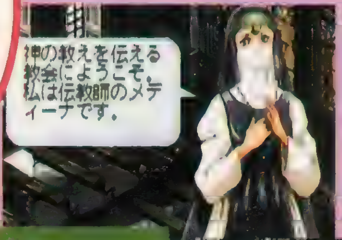
▲行儀見習いのライバルはナテラ。不気味な自信を漂わせながら娘と会話する彼女はタダ者じゃない雰囲気。……怖い。

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	'97年1月24日		

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.　※イラスト／赤井孝美　※画面、およびパラメータは開発中のものです

教　会



「2」までの「プリメ」では、アルバイトの1つとして位置づけられていた教会。しかし、PS版からはお勉強の項目に変わり、お布施(?)として一日3G消費してしまう。性根の曲がった娘には、とっておきの場所かもしれない!?

教会のシスター
メディーナ

さすがはシスター。メディーナは、全身から清楚な感じが漂っている。すんごく神秘的だよね。

◀グレていても快く受け入れてくれる教会。「1」からの伝統だね。

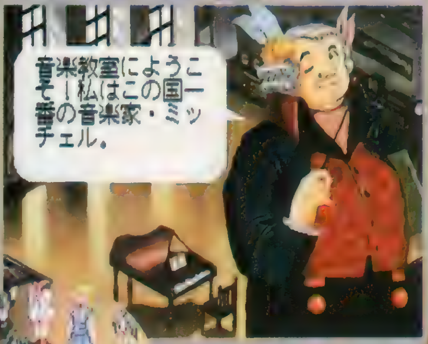
ダンス教室

女の子らしさのカケラもない娘は、ダンス教室へ通って気品を磨こう。一日13G消費するけど、これならお安いモンです。

料理教室

いつの時代も、料理は女の子らしさの象徴。ステキな殿方に料理を作ってあげられる日に備えて、腕を磨いておこう。一日10G消費。

音楽教室



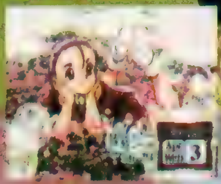
バイオリンは、優雅な雰囲気を醸し出す魔性の音色。気品やセンスを修得したい娘はミッチェル先生の講義を受けよう。一日15G消費。

絵画教室

モッカ講師を唸らせる絵を描くには、人並ならぬセンスが必要。テストでは娘が絵を描くので、お楽しみに。一日15G消費。

バカンス SPRING Photo

今まで紹介した[illegible]バカンス[illegible]に加えて、14枚の新規フォトをプラス。なんか、春の[illegible]が漂ってくるよね。

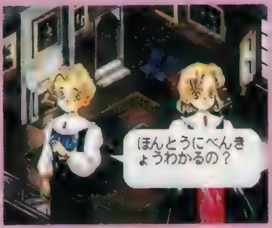


アルバイト

プリメ」恒例の「お金稼ぎ」に欠かせないのがアルバイト。PS版ではすでに8種類の存在が明らかになり、今作もアルバイトの選択いかんで娘の能力や性格に大きく影響するシステムにした。しかし、アルバイトの種類が増えていても条件は各バイト……ここに挙げず、要チェックだ！

家庭教師

ローズ家でのアルバイトはメイドと家庭教師の2種類あり、この家庭教師に関しては、ある条件がクリアされないと選択することができない。アルバイト内容としては、ローズ婦人の子供であるレオンとレロンに勉強を教えるというもの。なかなか言うことを聞かない2人だけに、かなり苦労しそう。成功報酬は一日16G。

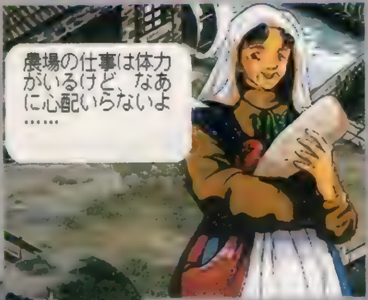


◀娘に指導力がないと、子供たちにナメられるぞ

ローズファミリー

◀▼容姿や言動からして、とっても裕福な一家らしい。左からローズ婦人、レオン、レロン。

農　場

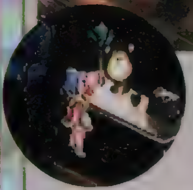


ややスタミナを必要とするアルバイト。スタミナが成功率を左右する気が……。成功報酬は一日14Gとやや少なめ。生意気状態だと雇ってもらえない。娘の精神状態のチェックは怠らないように。

市　場

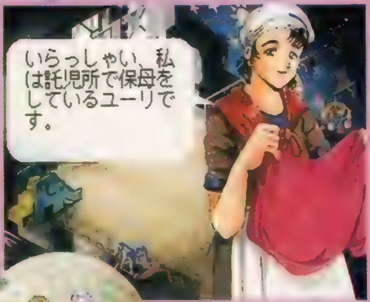
厳しくもやさしいお姉さん風のマライヤさんが営む市場は、一年中大忙し。お客さんの買い物を計算したりするので、知力アップに最適な仕事かも。成功報酬は一日12Gと、少なめ。

メイド



ゲーム序盤で選べるアルバイトのひとつ。しかしながら、メイドという仕事を成功させるのは難しく、最初のうちは娘に過大な期待をかけてはいけない（涙）。成功報酬のほうは一日12G！

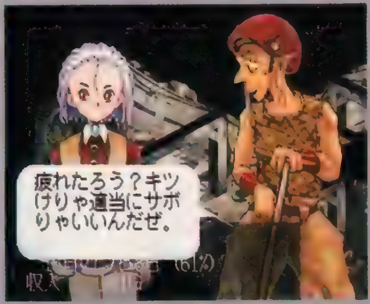
子守り



託児所で子供の世話をするアルバイト。優しい心で子供に接する機会が増えれば、娘の気だてもきっとよくなるはず。子供たちに「お姉ちゃん大好き！」といわれれば一人前。成功報酬は一日12G。

鉱　山

ある程度のスタミナがつけば、鉱山のバイトができるようになる。ハードな肉体労働なだけに、成功報酬は一日20Gと他のアルバイトよりも高価で、慣れさえすればつるはしがうちでの小槌へ大変身!?

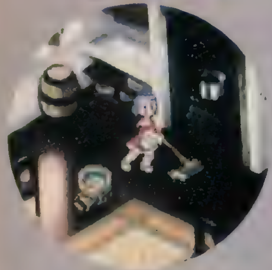


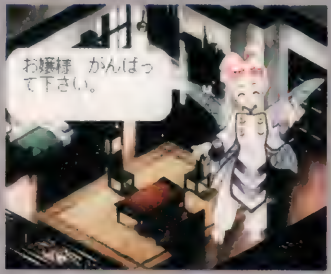
▲こんなことを言ってくれる人がいるなんて、鉱山はイイところ？　……でも、働こうね（笑）。

親方 グラッデン

一見すると恐そうな親方だけど、きちっと働きさえすれば能力を認めてくれる違いのわかるお方。

家事手伝い





いつもはウズがやっている(らしい)自宅の家事を娘が請け負うというもの。成功報酬は一日たったの1Gだけど、ま、お駄賃と思って……ネ。

酒　場

酒場もある程度の能力が必要とされるため、ゲーム序盤で選択することは難しい。成功報酬は一日15Gと高いが、リスクもそれなりに高い。

大　工

意外にもセンスが上がるアルバイト。やはり、大工としての技術だけでなく、形にするセンスも必要なようだ。成功報酬は一日18G。スタミナもそれなりに必要かも。

◀弱音を吐いたときのツッコミが厳しいお頭。それにしたって、「ダメ！だ」はへこみまっせぇ……。

大工のお頭
オグリビー

まともに働かないと、キツ〜イお言葉を吐くオグリビーさん。最初のうちは、ギャフンと言わされることが多いけど、それは愛のムチ。ほんとは、お優しい方なんです(たぶん)。

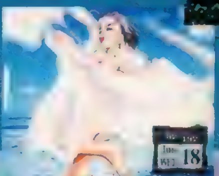
アルバイトの増える条件って？

ゲーム開始直後に選べるアルバイトは3種類前後。PS版では、娘のパラメータによって選べるアルバイトの数が増減するらしいぞ！

◀これだけ働く場所があれば不自由しないね。下の空欄が気になるけど。

バカンス SUMMER Photo

青い海と空。夏は「海が好き〜！」と叫びたくなってしまう季節だよね。露出度の高さに、父の理性も吹っ飛んでしまいそう……って、いかんいかん。



〈プリンセスメーカー〉

特選!! その他のイベント

PS版「プリメ」最大のウリは、なんといっても豊富なイベント。今までの「プリメ」とは比較にならないイベントの数々が、プレイヤーを翻弄して離さないぞ! さて、今回のイベントは?

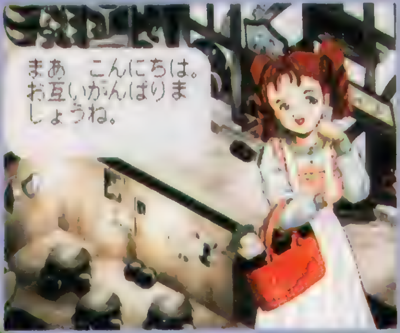
街でバッタリ クールボゥ先生!

てっとり早くイベントに遭遇したければ、お休みコマンドの中の自由行動を実行だ。自由行動は、娘が独断で休みの過ごし方を決めるんだけど、運良く街へ出歩いてくれればしめたもの! お勉強などで先生たちと知りあうなど、人脈が広がれば広がるほど街でのイベント発生率が高くなるぞ。

▶うわ〜、クールボゥ先生だぁ! こんなところで会えるなんて、うれしくなっちゃいます。隠れキャラ(死語)を発見した気分。

ほかにもあんなコトこんなコトが!

前号でも紹介したように、街ではライバルとバッタリ会うこともある。が、しかし、ゲームの本筋とは違った(?)イベントが起こることも! でも、内容はナイショ。



◀この子は料理教室のライバル「ハイター」ちゃん。彼女は礼儀正しいので、温和に会話ができていいんですけど。

あげて楽しいもらってウレシイ! お誕生日プレゼント

娘の誕生日に、父(プレイヤー)がプレゼントをあげるのは人として当然のこと。ところが、ある条件によって娘から父へ誕生日プレゼントが贈られることも。いや〜、娘にプレゼントを貰うなんてルンルン気分ですな。

▲なにか娘から貰えるのかワクワクする瞬間。プレゼントの内容で父親への信頼度がわかる?

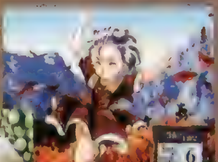
身分によってプレゼントが違う!

貰ってうれしいプレゼントも、残念ながら父にとってはなんの効果もなし(涙)。ところが、父の身分によって貰えるプレゼントが違うらしく、引退騎士だと盾、旅の僧侶は法衣といった具合に、種類はかなり豊富だぞ!

こんなの とか こんなの!

バカンス AUTUMN Photo

食欲の秋、読書の秋。娘にとって秋はこんな季節なんだろう。動物たちと語らう娘は、妖精だった頃を思い出してるのかもしれない。



わたしの話も聞いてほしいな! 娘の主張

「2」までは一方的に娘を育てるといったイメージが強かったけど、ＰＳ版では娘の方から父やウズに対して話しかけてきたり、自己主張したりするようになり、それが娘との会話や育て方を考えるうえで大事な要素となっている。娘が疲労を感じたらストレスの話をしたり、学校でライバルについて気に病んでいればライバルの話をしたりと、娘が今どういう状態であるのか把握するのにとても役に立つのだ。娘がしゃべった内容をよく理解して気の効いた返事をしたり、娘が喜びそうなスケジュールを組んであげよう。

▲父がモラルを尊重するか否かで、娘の反応はさまざま。できれば、自らモラルの大切さを知ってほしい！

▲妖精だった頃には味わったことのない疲労感に困惑する娘。……ってことは、妖精にはストレスがないのかなぁ？　なんか、うらやましいぞ！

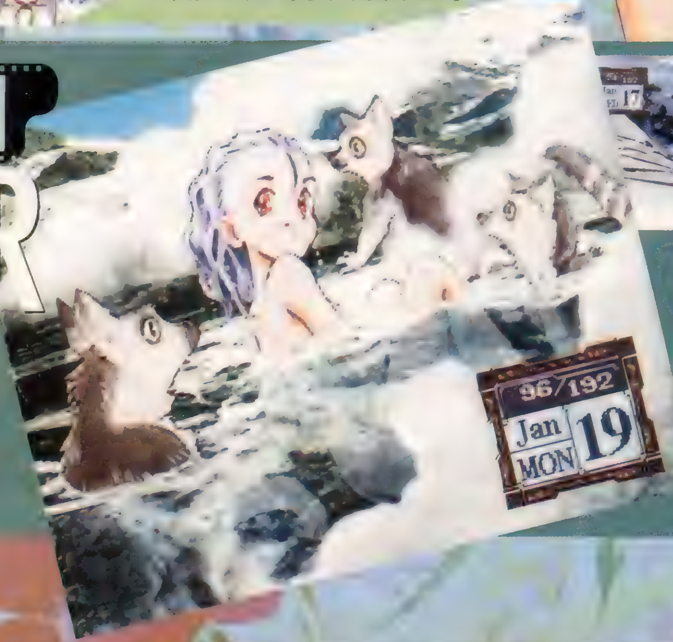
▼武術に自信がついたのか、少々強気な発言をする娘。このあと返事の選択肢があるんだけど、悩むなぁ……

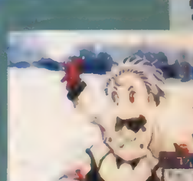
娘の主張はまだまだいっぱいある!

自分の疑問や考えを主張するほかにも、娘はいろんなアクションを起こす。よくいる子供みたいにダダをこねたり、おねだりしたり…。父として困るようなウレシイようなイベントがいっぱいあるのでお楽しみに。

バカンス WINTER Photo

前号で紹介した15歳の冬バカンスと併せて見ると、年が増すごとに可憐なイメージを与えるよね。冬は女の子をより一層キレイに魅せる季節なのかな。





3人のパパが挑んだ『プリメ』三昧日記

犬：エー、ゴッホン。凝りもせずまだ続く、3バカパパの子育て規格――じゃなくて企画。このままのペースだとエンディングを迎えられそうもないんで、あたしが14歳まで進めておきました。

魔：ちぇー(犬)！ なに勝手なことしてるんだよ！ オレはこう見えても、けっこう楽しみにしていたんだぞ。レーンを育てるのを(涙)。

ロ：まったく――。あっ、そうだ！ 罰としてセルシアの刑に処すってのはどう？ ちょうど素材も[illegible]ン（ほくそ笑む）。

魔：いいですなぁ。両目と耳の周りを黒く塗って、パンダ状態！ うわぁ、イイかもしんない(満面の笑み)。ちなみに、セルシアがわからない読者の方は、メディアワークス刊「エルフを狩るモノたち」を読んでね！ 楽しいぞ(笑)。

犬：チョット待ったぁ！ それは聞いてないぞ！ 『プリメ』の発売日も近いことだし、気を利かしてゲームを進めておいたのに。クッソ～！ そこまでオレを責めるなら、この娘を見てから言えー！ いでよ、手塩にかけて育てた我が娘、14歳になったレーン・ジェバニコーラ！ 魂のデータロードだぁ！

魔・ロ：ほほぉ～。

犬：フッ、ぐーの音も出まい！

魔：……あいかわらず、生意気状態。

ロ：しかも、プライドが500以上。

犬：どう？ かわいいでしょ？ ――って、あなたたちの目が怖い(汗)。

魔：パンダ――ですな。

ロ：[illegible]をしましょうか。

犬：コラ！ マジな目で言うなよ！

魔：は～い！ (ロ)く～ん、体を押さえて～。

ロ：フフフ、よろこんで！ ――約5分後。

犬：アンタら正気かい！ クッソー、北海道に帰ってやる！ そしたら、陸上自衛隊に入隊して、札幌雪祭りの雪像を造るんだ。でも、[illegible]のドラえもんじゃお約束すぎるから、紗南ちゃんを造るぞぉ。もちろん、すっぱい目を完全再現だ！

魔：なに、本気っぽいコト言ってるんだよ！ でもなぁ、キミは秋葉原がないと生きて行けないでしょ？

犬：ピクピク！

ロ：そうそう。それにあなたは『プリメ』の担当ライターなんだから、途中で逃げちゃいけません！ 全国

の「プリメ」ファンのために、記事を書き切る使命があるんだから。
犬：ったく。そういうコト言って、自分たちだけイイ人ぶるんだからな。ズルイよ、人をパンダにしておいてさ。あんたたちは偽善者かぁ～!!
魔・ロ：偽善者である!!
犬：あ～っ、開き直ったな！
魔：はいはい。そろそろレーンを育てよう！　どーでもイイ話で、半分埋まっちゃったことだし。
犬：……も一、しょうがないなぁ。じゃ、これからどうする？
ロ：(犬)がこんな育て方をしちゃった限り、娘は素直でフツウの子には戻らないでしょ。ただし、ケガの巧妙と言うべきか、知力が高いみたいなんで、それを生かす方法を考えましょうか。
魔：知力がモノをいうといえば、アルバイトじゃ家庭教師、お勉強では学校といったところかな？
ロ：うーん、なんかつまらない育て方だけど、仕方がないですね。しばらくは、家庭教師と学校をメインにスケジュールを組みましょう。
魔：OK！　そういえば聞きたいんだけど、14歳まで育てている過程に、おもしろいコトなかった？
犬：それは、もうイロイロと……。でも、残念なことにオフレコなんですよ。もし情報を漏らしたら、ナインライブスさんやソニーさんに殺されちゃいます(笑)。まぁ、楽しみはプレイヤーが遊ぶ時まで……というコトなんでしょうね。
ロ：もったいぶるようだけど、仕方がないか……。お伝えできる範囲は、情報ページでやってますしね。
魔：苦しいトコロだなぁ――。
犬：そういうコトだから、間違っても履歴を書き換えさせたりしちゃダメです！　絶対に！
魔・ロ：なぜ？
犬：あー。なんて言ったらイイのかなぁ。とりあえず見てくださいまし。
魔・ロ：うわー！　ブヒョー！
犬：そういうコトです。
魔：――って、それじゃ読者さんがわからないでしょ！
犬：じゃあ、なんて表現すればイイの？　教えてたも～れ。
ロ：そうだなぁ。「見慣れぬ柄がある」と、いったところかな？
魔：いいのかー、そんなこと言って。
犬：抗議が送られてくる～(マジ)。
ロ：コレくらいなら許してくれるでしょ。読者にとっては「あやしい柄があるらしい」としか理解しようがないでしょうから。
犬：……だといいんだけど。
魔：あーあ、けっきょく今回も内容のさしい子育て日記になっちゃったね。トホホ。
ロ：2ページも読んでわかったことは、あやしい柄の存在だけ……。
犬：……オレを見て言うな！
次号へつづく。(読者：ギャフン)

プリンセスメーカー

'97年期待の超大作を徹底チェック!!

より凶暴になったゾンビたち

前作でもゾンビの恐怖は存分に味わってもらえたことと思うが、今回登場するゾンビはその恐ろしさをはるかに凌駕している!! すべての感覚、そして知能を失っているからなのか、炎上し、手足を失ってまでも襲いかかってくるのだ!!

炎上してなお襲い来る恐怖!

今度のゾンビは不死身なのか!?

BIO HAZARD 2
バイオハザード2

カプコンが贈るサバイバルホラー『バイオハザード2』。この期待の大作を、発売を大幅に先駆けて本誌で大胆予想するぞ!

バイオハザード2

ジャンル	サバイバルホラー	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年春予定		

©CAPCOM 1996 ※画面は開発中のものです。

完全先取り

『バイオ2』気になる5つのポイントをスミからスミまでチェック

「バイオ2」がどんなゲームになるのかを、気になるポイントごとに予想していくぞ！

チェック1 物語の舞台 ラクーン市警

まずはゲームの舞台となる、ラクーン市警から。前作での事件以降、一見平穏を取り戻したかに見えたラクーン市だが、魔の爪は静かに、そして確実に街をむしばんでいた……。最初にゲームの舞台となるのはラクーン市警。まずは警官たちすらもほとんどがゾンビと化してしまったこのオフィスビルで、孤立無援の戦いに生き残らなくてはならない。警察署というくらいだから、決して小さなビルではないはず。各部屋のつながりと、武器の補充が重要になるだろう。そのあとは……？

カプコンが語る「バイオ2」はこうなる!!

ラクーン市警ですが、かなり大きな建物になる予定です。もちろん、ここで紹介されている他にもスポットは多数ありますので、ご期待ください。

オフィス

基本的にデスクワークをするだろうと思われるのがこのオフィス部分。武器になる物は少なそう……。デスクの上にずらりと並んだパソコン。これを何かに利用することはできないのだろうか!?

RACCOON CITY POLICE DEPARTMENT

ラクーン市警

シャッター

例えば留置場などの一部分を閉鎖するためのシャッター。うまく利用すれば、ゾンビから逃げられないかな?

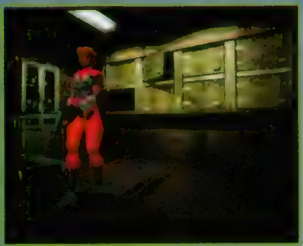
射撃場

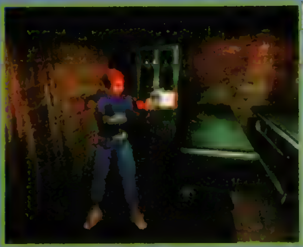
これはきっと地下にあるに違いない。むき出しの壁面がそれを物語っている。しかし、なぜ岩肌がむき出しになっているのか？　疑問は尽きない。

武器倉庫

警察署なんだから、当然武器庫みたいなものがあってもいいハズ。ゾンビたちは武器を使うような知能を持ち合わせていないから、きっと武器関係は手つかずで残っているだろう。それらの武器をうまく発見できれば、あとの戦いがかなり有利になると思われるが……。問題はそこまでたどり着けるかだ。初期装備では不安が残るので、ぜひ行こう。

死体安置所



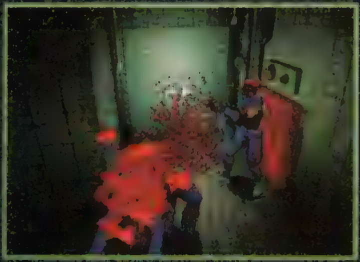


警察署という場所柄、当然こんな部屋だってあるハズ。ただ、ここに安置されていた死体がゾンビとなって襲いかかってくるのを想像すると……恐怖の一言では語り尽くせない戦慄を感じる。

チェック2 物語の主人公 レオン＆エルザ

ウリは若さと行動力！ 訓練を終えたばかりの新米警官
レオン・S・ケネディ

主人公の１人、男性キャラのレオン。訓練を終えたばかりの新米警官だ。平和を守るために警官になったとたん、降ってわいたような惨劇に、少々動揺を隠せない!? 経験不足を、その若さでカバーできるだろうか？ 襲いかかるゾンビたちに追われ、署内に立て籠もったところからゲームが始まるぞ。

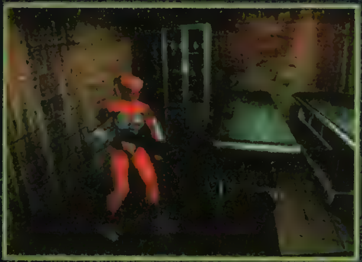


「バイオ２」で主人公となるのは、新米警官のレオンと女子大生のエルザ。２人用意されているということは、前作同様、どちらかを主人公として選択することになるのだろう。ということは、やはり前作のように、ゲームの展開や難易度が主人公によって変化するのだろうか？ 主人公を２人から選択できることにより、最低でも２回は新たな気持ちでプレイできた前作を思い返すと、今回もそれは期待してよさそうだ。ただ、そうなると気になるのが今回の主人公たちの経歴。とくにエルザだ。彼女がいかに行動的な女の子といっても、そこは一般の女子大生、凶悪なゾンビを相手にするには少々頼りない、そんな気がしてしまうのだが。レオンも警官とはいえ、あくまで新米だしね。S.T.A.R.S.の精鋭ですら手こずったゾンビたちに、彼らは太刀打ちできるのか!?

カプコンが語る
『バイオ2』はこうなる！

前作ではクリスとジル、２人の主人公から選択することが可能でした。どちらの主人公を選んだかにより、ストーリーも変化しましたし、難易度も大きく変わってきたことはすでにご存じだと思います。今回も前作と同じく、２人から主人公を選択可能で、それぞれの追うストーリーも異なってきます。ただ、どちらが簡単でどちらが難しいか、といった分け方は基本的にはしない予定です。なお前作に登場したキャラたちは、『バイオ２』では登場しません。残念に思われる方もいるかも知れませんが、そちらの方がより新鮮でいいだろう、という判断からのことです。

こちらが女性主人公のエルザ。ラクーン大学１年に在籍している。楽しいキャンパスライフに胸を躍らせていた彼女は、街にゾンビがあふれているのを見て、助けを求め警察署へと飛び込むが……。バイク好きということから機械関係には詳しそうだが、それを役立てる機会があるのだろうか？

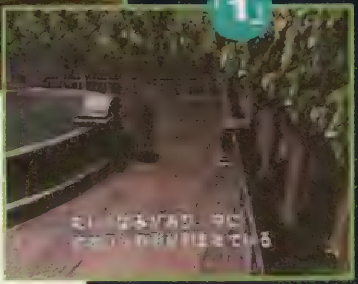


エルザ・ウォーカー
趣味はバイク！ 明るく行動的な、今風の女子大生

チェック3 警察以外のゲームの舞台となるスポットは？

「バイオ２」では、ストーリーが展開するのは、前作のように１つの場所だけではない。全体的なゲームの舞台はラクーン市で、ラクーン警察はあくまでゲームが主に進む場所に過ぎない。舞台がラクーン市全域ということから、移動できる場所もある程度たくさんあると考えていいだろう。ここで疑問に思われるのが、それら多数のスポットに、一体どうやって移動するのか、ということろだ。電車ということはないだろう。きっと駅から車内まで、ゾンビで埋めつくされているに違いない。とすると、単身移動できる手段……車か、徒歩かということになる。ということは、移動手段として何らかの乗り物が登場するのだろうか？　エルザならバイクとか？

◀ゾンビの住む洋館。「1」の舞台はこのように、基本的には室内だった。それでも十分に広かったけどね。



▶一応、中庭など、アウトドアフィールドもあった。でも、あくまでそれは館同士をつなぐ通路的な役割だったのだ。

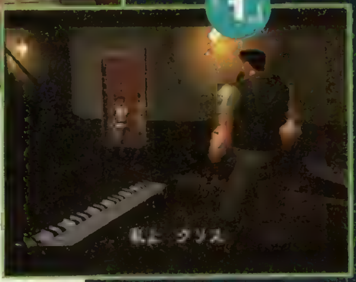
カプコンが語る
『バイオ2』はこうなる！

今回の舞台となるのは“ラクーン市”なので、当然警察署以外のスポットも登場します。ただ、どんなところがあるのかという質問には、残念ながら今のところお答えできません。移動手段などに関しても同様です。今後の続報を楽しみに待っていてください。

チェック4 主人公を助けてくれるパートナーは？

前作で、主人公たちを助けてくれたバリーやレベッカといったサブキャラたち。ゲーム終盤では、プレイヤーが選択しなかった主人公キャラも登場し、行動を共にした。今回は、はたして主人公を助けてくれるこれらのキャラは登場するのだろうか？　するのであれば、それは一体どういう人物だろうか？　レオンであれば訓練生時代のライバルとか、エルザであれば大学のサークル仲間であるとか……。こういった形でキャラの背景が語られるとおもしろいかもしれない。また、場面やステージによって助けてくれるキャラが変わったり、同時に２～３人の複数のキャラが行動を共にしてくれたりすると、さらに心強いよね。

◀頼りになったパートナー、バリー。彼にピンチを救われたことも少なくはなかったはずだ。



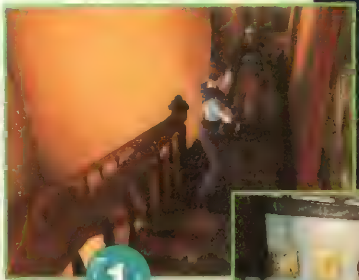
▶クリスにいたっては、レベッカの助けなくしてはゲームを進めることすらできなかったのだ。……今回は？

カプコンが語る
『バイオ2』はこうなる！

前作同様、主人公以外にも、個性的なキャラが登場する予定です！　どういった形で主人公たちに関わってくるかは今のところ秘密ですが、彼らとの関わりが、ストーリーに奥行きを持たせて、より充実したものにしてくれることは間違いありません。

チェック5 武器と着替えシステムは？

新たな武器が登場するというのはこれまでの情報でお伝えしたとおり。ただ、気になるのはパソコン版『バイオハザード』の存在だ。このパソコン版、基本的なゲーム内容はほとんど変わらないながら、マシンガンなどの武器が追加され、さらにクリスとジルのコスチュームまで大胆に変更されているのだ。コスチュームといえば、いまだ詳細の解明されていない『バイオ２』の着替えシステム。これは果たしてどういうものなのか？　前作の、スペシャルキーを使って入るクローゼットのようにオマケ的なものなのか、それともゲームに密接に関わってくるものなのか？　もしそうなら、それによって耐久力が変わったりしても楽しいね。



◀前作のジルは、女の子とはいえ特殊部隊の隊員だったから、武器の扱いもバッチリ。でも、エルザは……？

▶前作では、あくまでおまけでしかなかったキャラの着替え。今回は複数用意されているといいね。

カプコンが語る
『バイオ2』はこうなる！

武器は、マシンピストルなどが登場し、種類もいくつか増える予定です。また、コスチュームチェンジはゲームシステムとして組み込まれていまして、例えばライフジャケットを着れば、見た目も変わりますし、防御力もアップします。

プレイステーション
PlayStation™
PlayStation
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよ通 2
決定盤
© COMPILE 1996

いくぜ！
ぷよステーション
ぷよステーション
キャンペーン
購入特典
アンケートに答えて
ぷよステーション
をもらおう！
アンケートにお答えくださった方の中から
抽選で毎月100名様に飛び出すぷよの駅！
ぷよステーションをプレゼント!!
(11/15〜3/31消印有効)
ぷよすてーしょん
第二回マスターズ大会のオーディションで選ばれた
アルル・シェゾの声優が出演!!
大会マスターの秘技を公開！
ハイテク攻略法収録!!
エンドレスでぷよれ！
とことんぷよぷよ入り!!
ムービーデータで楽しめる
PSぷよ通TVCF収録!!
コンビニ（セブンイレブン ファミリーマート サンクス サークルK）・ゲームショップで絶賛発売中・希望小売価格4,800円（税別）
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
ぷよぷよは、㈱コンパイルの登録商標です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

イラスト：飯島 弘也

●インターネットのホームページにリフラブコーナー開設!!
http://www.riverhillsoft.co.jp/REFRAIN/
ゲーム説明から「リフラブ通信」まで、情報てんこ盛り！
グッズプレゼントもやってるよ！

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。コマンドは［GO SGAMEVC］です
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©夢来鳥ねむ／メディアワークス ©1996 Media Works Inc.

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
http://www.mediaworks.co.jp/

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

新スーパーロボット大戦

ソウルエッジ

女神異聞録ペルソナ

アークザラッドII

エターナルメロディ

レイジレーサー

闘神伝3

闘魂烈伝2

新スーパーロボット大戦

1〜35話までのデータを完全掲載！　これさえあれば、買ってからすぐにディープなプレイが楽しめるぞ！

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	12月27日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

土壇場で少しだけ発売が延び、発売日と同時に最終面攻略という異例の事態に陥ってしまったが、とにかく年末に間に合ってよかった。お正月休みをじっくり使って楽しんで欲しい。今回の特集はマジで使えるぞ。（宇宙編担当：ほやへ）

いよいよ発売です。みんなノーベルガンダム（アレンビー）を育ててますか？　私のノーベルはもはや無敵です。しかし、隠し面まであるとはオドロキですね。でもまだ隠し要素が……くわしくは次号を見てね。ニヤリ。（地上編担当：うきき）

完全 味方キャラクターデータ大公開

ゲームに登場するキャラの中から、味方になるキャラ総勢57人の個別データを大公開！　1話から7話の共通シナリオを除くと、そのほとんどは地上編、宇宙編のどちらか一方でしか仲間にならない。つまり、一度のプレイで全員を仲間にすることはできないのだ。また、中にはアレンビーやハイネルなど、戦闘中に説得しなければならないキャラもいるので注意しよう。

アムロ・レイ

宇宙編のみ。切り払いL6、シールド防御L6、ニュータイプ。2回行動－31。まさにエースの風格で、部隊を引っ張ってくれるぞ。

幸運	10
加速	01
集中	01
熱血	03
てかげん	13
魂	35

アレンビー・ビアズリー

地上編のみ。バーサーカー、2回行動－38。能力的には竜馬以上。仲間にすれば、ドモンなみの活躍をしてくれるカワイイ娘。

集中	01
気合	03
ひらめき	09
ド根性	12
熱血	19
友情	28

オテロ・ヘンリーク

宇宙編のみ。切り払いL6、シールド防御L6、ニュータイプ－27。2回行動－37。ニュータイプになれるので、そこそこ使えるぞ。

根性	01
友情	06
熱血	10
気合	17
ド根性	22
必中	31

車弁慶

両方で登場。底力。2回行動－41。基本的に「気合」をかける役。できるだけSPは温存しよう。宇宙では真・ゲッター3は役立たず。

根性	01
気合	05
ド根性	10
熱血	20
激励	27
激怒	32

剛健一

両方で登場。底力、2回行動－37。ボルテスVのメインパイロット。スーパー系パイロットとしては、合格点。育ててあげよう

必中	01
根性	03
熱血	18
信頼	20
気合	26
てかげん	35

コニー・フランシス

宇宙編のみ。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－36。「幸運」のおかげで育てやすいが「熱血」がないのでチト使いづらい。

根性	01
ひらめき	01
加速	05
幸運	10
信頼	18
必中	25

シモーヌ・ルフラン

両方で登場。2回行動－39。やられると、デビッドかエイジに助けを求める（ランダム）。はたして彼女の本心はどちらに？

偵察	01
加速	03
探索	06
集中	15
根性	18
信頼	24

神隼人

両方で登場。底力。2回行動－35。ゲッターチームの中では、「必中」、「ひらめき」、「加速」などをかけるサポート係だ。

加速	01
ひらめき	01
てかげん	08
幸運	15
集中	19
友情	32

デビッド・ラザフォード

両方で登場。2回行動－37。わずかだが、近距離攻撃の方が有利。好きなら育ててもいい。エイジより出撃できるマップも多いし。

加速	01
根性	03
熱血	07
気合	12
集中	16
友情	22

アヤ・コバヤシ

両方で登場。切り払いL1、T－LINK、2回行動－33。地上編では、登場するのが遅め。R－3はパワードになると魅力半減。

集中	01
幸運	08
信頼	10
気合	16
激励	20
補給	30

ウッソ・エヴィン

両方で登場。切り払いL6、シールド防御L6、ニュータイプ。2回行動－32。アムロに匹敵する能力値で大活躍するぞ。

ひらめき	01
集中	03
加速	05
熱血	08
見極め	32
魂	37

オリファー・イノエ

宇宙編のみ。切り払いL3、シールド防御L3。2回行動－41。シュラク隊の隊長……のクセに、能力はほかのメンバーより劣る。

加速	03
激励	08
気合	11
熱血	16
自爆	20
必中	24

ケイト・ブッシュ

両方で登場。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－36。2回行動可能レベルが低いが、能力値的に凡庸。

加速	01
気合	03
根性	05
ひらめき	10
熱血	13
ド根性	24

剛大次郎

両方で登場。底力、2回行動－39。ボルト・パンザーのパイロット。「気合」と「鉄壁」係。声が渋いので、たまには聞こう。

ド根性	01
気合	01
鉄壁	09
威圧	16
集中	24
友情	35

式部雅人

宇宙編のみ。ダンクーガに乗っている人。序盤の命中率の低さはもはや当たるのを祈るしかないが、彼が「集中」を覚えれば楽になる。

根性	01
熱血	10
気合	15
かく乱	20
集中	18
愛	53

シュバルツ・ブルーダー

地上編のみ。2回行動－34。操作はできるが、仲間にはならない。ドモンを助けるためなら、どこにでも現れる。いい兄貴。

ひらめき	01
必中	03
かく乱	05
信頼	09
激励	13
気合	17

竹尾ワッ太

地上編のみ。社長、2回行動－35。「幸運」のない序盤では、トドメ刺すのに大活躍。ただ、変形はあまり意味ないか？

ひらめき	01
必中	04
熱血	10
気合	16
ド根性	20
友情	27

東方不敗

地上編のみ。明鏡止水、2回行動－50。レベル1から「魂」を使える恐るべきお方。でも、2回行動はかなり遅め。14話のみ使用可。

魂	01
必中	01
ひらめき	01
気合	01
根性	01
てかげん	01

アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ

両方で登場。2回行動－32。削り役としては最適。地上編、宇宙編ともにやや出番が少ない。V－MAXはかなり強い技。

加速	01
ひらめき	05
必中	18
再動	23
熱血	28
魂	36

岡めぐみ

両方で登場。2回行動－35。ボルト・ランダーのパイロット。どうでもいいけど「補給」を覚えさせるのは、けっこう大変。

必中	01
信頼	01
偵察	06
ひらめき	07
熱血	32
補給	41

兜甲児

両方で登場。2回行動－37。ザコ相手には無敵の強さ。「必中」を覚えれば、ボスクラスの敵にも立ち向かえる。あ〜らよっと。

根性	01
鉄壁	05
加速	10
熱血	15
必中	24
ド根性	30

ケーラ・スゥ

宇宙編のみ。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－39。能力値的に中途半端なので、リ・ガズィからは降ろした方がいい？

根性	01
加速	03
集中	09
ひらめき	18
かく乱	28
熱血	26

剛日吉

両方で登場。2回行動－36。ボルト・フリゲードのパイロット。「幸運」は大事なコマンド。まだ子供なので、底力はありません。

隠れ身	05
加速	12
幸運	17
探索	19
足かせ	28
脱力	32

司馬亮

宇宙編のみ。ダンクーガで、ときどき喋ってくれる。基本的に精神コマンドだけの人。すべてのSPを使って「気合」をかけまくる役。

根性	01
気合	01
てかげん	05
熱血	17
威圧	23
信頼	29

ジュンコ・ジェンコ

両方で登場。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－38。シュラク隊リーダーだけあって攻撃、サポート両面で大活躍。

根性	01
気合	01
信頼	06
熱血	10
激励	22
必中	28

ツワブキ・サンシロー

地上編のみ。超能力、底力、2回行動－36。スーパー系ではめずらしい、遠距離攻撃が得意な人。どちらかというと使いづらい。

根性	01
集中	08
熱血	16
気合	24
ひらめき	30
威圧	34

トマーシュ・マサリク

宇宙編のみ。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－39。宇宙編では「探索」を使えるキャラは少ないので重宝する。

探索	01
加速	03
集中	08
隠れ身	12
根性	15
ひらめき	23

ヌケに奇跡を覚えさせる？

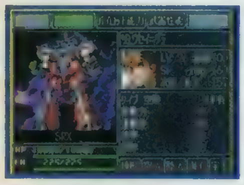
宇宙編で唯一「奇跡」を覚えるヌケ。レベル25まで何の精神コマンドも覚えないうえ、「奇跡」を覚えるのはなんとレベル50。このゲームは平均レベル40前後で終了してしまうので、そこまで育てるのは至難のワザだ。マジンガーZに乗せてチマチマ育てるしかない。ヌケもムチャも、マジンガーZにのせれば必殺技の名前を喋ってくれるので、それはそれでけっこう楽しいかも。すぐ飽きるけど（笑）。甲児やさやかをボロットに乗せてみるのもなかなかおもしろい。

速報！　電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！

©葦プロ©サンライズ・NTV©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©ダイナミック企画©東映©東北新社©フジテレビ・東映動画©BANPRESTO 1996

SRX合体デモ公開!!

ゲームに登場するオリジナルロボット、R－1、R－2、R－3の各機が、なんと合体してスーパーロボット「ＳＲＸ」になる！　合体した「ＳＲＸ」は、ケタ外れのＨＰと、最強の攻撃力を誇る必殺技「天上天下念動爆砕剣」を持つ最強ユニット。ほとんどの武器に戦意が必要なうえ、合体は３ターンしか持たないという欠点もあるが、その強さはハンパじゃないのだ。ここでは、その３体の合体デモシーンを公開しよう。ちなみにオリジナルロボットは宇宙編と地上編の両方で仲間になるぞ。



◀合体は3ターンしか持たないので、合体するタイミングに注意。

速報！ 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！

新スーパーロボット大戦

ドモン・カッシュ

地上編のみ。２回行動－35。彼が乗り込むＧガンダムは、オーララバトラーの機動性とゲッターの破壊力を持つ。恐るべきユニット！

熱血	01
集中	09
加速	10
ド根性	19
気合	28
魂	38

流竜馬

両方で登場。底力。２回行動－37。ゲッターチームのリーダー。主に「熱血」をかける役。「愛」を覚えるまで育てるのは至難のワザ？

根性	01
必中	01
熱血	10
ひらめき	30
覚醒	48
愛	50

ヌケ

宇宙編のみ。２回行動－43。宇宙編では唯一「補給」を使えるが、どうやって育てればいいのやら。相当な根気が必要だろう。

隠れ身	27
脱力	30
激励	33
加速	35
友情	37
補給	46

ハサウェイ・ノア

宇宙編のみ。切り払いＬ６、シールド防御Ｌ６、ニュータイプ－38、２回行動－35、レベル38でニュータイプと晩成型、やってみる？

隠れ身	01
必中	08
気合	13
友情	20
熱血	24
覚醒	27

ハヤミ・ブンタ

地上編のみ。超能力、底力、２回行動－38。本人の声と顔のギャップが激しいが(笑)、搭乗するネッサーは意外と使える。

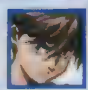
探索	01
根性	08
集中	12
信頼	15
熱血	22
激励	28

ビート・リチャードソン

地上編のみ。超能力、底力、２回行動－46。育てたいのなら、ガイキングを出撃させない方がいい。ザウルガイザーが使えるしね。

探索	01
信頼	01
集中	10
加速	15
激励	17
熱血	32

ヒイロ・ユイ



両方で登場。切り払いＬ６、シールド防御Ｌ５、２回行動－33。仲間になるのはかなり後半。育てる楽しみはないが強力。

加速	01
自爆	01
偵察	06
必中	09
ひらめき	16
魂	39

ひびき洸

地上編のみ。シールド防御Ｌ４、底力、２回行動－35。あいも変わらず強い。25話での武器パワーアップは忘れずに。

集中	01
加速	05
ひらめき	09
根性	16
気合	21
熱血	32

ファン・リー

地上編のみ。超能力、底力、２回行動－34。変なメカ３人衆の中で一番印象が薄い。精神コマンドは、まあまあ使える

根性	01
気合	01
熱血	08
集中	16
再動	25
必中	38

藤原忍

宇宙編のみ。野生化。２回行動－37。ダンクーガは分離できないが、ちゃんと４人分の精神コマンドを使える。

気合	01
熱血	01
ド根性	03
激怒	05
加速	28
必中	34

ブライト・ノア

宇宙編のみ。２回行動－45。母艦の艦長ということで、あまり目立った活躍はできない。マップ兵器専門だ。

集中	04
加速	01
偵察	03
根性	06
気合	20
かく乱	40

フランチェスカ・オハラ

宇宙編のみ。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４。２回行動－38。精神コマンドが情けなさすぎる。活躍はちょっと無理。

加速	01
根性	03
気合	05
激励	10
友情	20
鉄壁	28

プリンス・ハイネル

地上編のみ。２回行動－36。選択によって21話～22話までの間、一緒に戦ってくれる。21話は彼がいるとかなりラクチン。

根性	01
必中	02
熱血	14
ひらめき	27
自爆	34
魂	39

ベギー・リー

宇宙編のみ。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、２回行動－39。精神コマンド、能力とも申し分なし。ジュンコに次いで使える逸材。

必中	01
熱血	03
加速	07
激励	15
根性	20
再動	26

ヘレン・ジャクソン

両方で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、２回行動－37。攻撃には問題ないが精神コマンドが片寄っている。

加速	01
熱血	02
信頼	08
ド根性	14
足かせ	17
必中	24

ボス

宇宙編のみ。２回行動－42。特殊技能はなし。ボロットに乗るうえで「気合」がないのはかなり痛い。「集中」も焼け石に水だ。

根性	01
自爆	01
ド根性	03
集中	15
熱血	27
必中	45

マーベット・フィンガーハット

宇宙編のみ。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、２回行動－38。攻撃よりも、サポート係としての能力の方が高い。

気合	01
信頼	08
集中	10
愛	16
激励	20
必中	25

マヘリア・メリル

宇宙編のみ。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、２回行動－38。能力値はそこそこだが、「熱血」を覚えないのはかなり痛い。

集中	01
根性	04
信頼	08
ひらめき	11
気合	16
加速	24

峰一平

両方で登場。底力、２回行動－37。ボルト・ボンバーのパイロット。精神コマンドは、歴代の２号機パイロットの中でダントツ。

集中	01
てかげん	05
ひらめき	08
必中	20
再動	24
魂	37

ミリエラ・カタン

宇宙編のみ。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４。２回行動－39。登場は遅いが、精神コマンドに恵まれているので、即戦力になる。

根性	01
集中	01
熱血	04
加速	08
信頼	17
ひらめき	21

ムチャ

宇宙編のみ。２回行動－39。宇宙編では唯一「奇跡」を使えるが、それ以外は何の取り柄もない。とにかく育てようがない。困った。

偵察	25
脱力	30
加速	32
かく乱	40
信頼	44
奇跡	50

ヤマガタケ

地上編のみ。超能力、底力、２回行動－43。顔は似ているが、ボスとは無関係らしい。「補給」を使えるようにした人はエライ。

ド根性	01
気合	01
鉄壁	06
激怒	10
脱力	20
補給	40

結城沙羅

宇宙編のみ。ダンクーガに乗っているだけ。攻撃を喰らったときによく喋ってくれる。「ひらめき」と「幸運」が主な役割だ。

気合	01
根性	10
熱血	15
鉄壁	20
ひらめき	33
幸運	39

ユカ・マイラス

宇宙編のみ。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、２回行動－40。女性パイロットの中では唯一「魂」を覚える。育てて損はなし！

加速	06
熱血	10
必中	20
ド根性	24
威圧	35
魂	40

弓さやか

両方で登場。２回行動－38。特殊技能はもっていないが、精神コマンドに恵まれている。特に、「復活」はうれしい

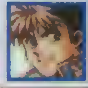
ひらめき	03
信頼	07
必中	10
幸運	15
友情	24
復活	40

ライティース・F・ブランシュタイン

両方で登場。切り払いＬ４、２回行動－34。意外と能力は人並み。「魂」を覚えるまでが使いづらい。Ｒ－２は育てておくといい感じ。

ひらめき	01
必中	05
てかげん	07
威圧	14
加速	21
魂	35

リュウセイ・ダテ



両方で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、２回行動－35。ブーステッドライフルは射程が長くて強い。セリフはちょっと……。

ド根性	01
気合	12
幸運	15
熱血	20
必中	30
魂	37

レイン・ミカムラ

地上編のみ。シールド防御Ｌ２、２回行動－39。能力値にやや不安が残る。が、精神コマンドはかなり優秀。「奇跡」も覚えるし。

集中	11
幸運	20
愛	30
補給	32
復活	36
奇跡	45

ロアン・デミトリッヒ

両方で登場。２回行動－38。精神コマンドはサポートメカ向き。活躍させたいなら、トライポッドに乗せ替えてあげよう。

偵察	01
集中	06
隠れ身	13
ひらめき	18
かく乱	22
補給	30

ロベルト・ゴメス

宇宙編のみ。２回行動－41。ブライトが登場するまでの艦長。途中でいなくなってしまうので、育てる意味はまったくない。

探索	01
加速	03
根性	06
激励	10
気合	18
信頼	23

キャラ同士の会話

このゲームでは、特定のキャラ同士が戦闘に入ると、特別なメッセージ(会話)が表示されることがある。宇宙編は特に多く、中でもウッソとカテジナならほとんどのマップで会話があるのだ。ほかにもウッソとルペ・シノ、アムロとシャア、クェスとハサウェイなど、原作で因縁があったキャラ同士は一度は対決させてみよう。原作を知っていれば、より楽しめるハズだ。

速報！ 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！

1話▶35話 シナリオ編

アイテム イベント 完全リスト

各シナリオのイベント、攻略、そしてアイテムの場所を、ぜ〜んぶまとめて一挙に大放出！ もちろん、宇宙編、地上編２段に分けての完全版！ これさえあれば、もう悩むことはいっさいなし！

重要イベントつき 完全ルート表

①謎の侵略者 …… ボルテスV合体デモ
②トライダーＧ７、登場！
③光子力研究所
④リガ・ミリティア
⑤リュウセイ・ダテ
⑥ポイント・カサレリア
⑦クロノクルの反撃

[地上編]（大空魔竜と戻る）

⑧ガンダムファイト
⑨ＳＲＸ計画
⑩天才パイロット、ライ
⑪大空魔竜防衛命令
⑫初めての調査
⑬ヒイロとリリーナ
⑭その名は東方不敗
⑮強奪 …… カイキンク合体テモ、トライダー変形可能に
⑯先制攻撃
⑰特訓！ボルテスチーム
⑱彼の名はエイジ
⑲ボアザンの誇り …… ジャンキャル強制攻撃時に防御させると20話て説得可 反撃すると説得不可
⑳裏切り …… 19話の条件を満たしている場合唯一てハイネルを説得可能 2回説得すると仲間になる
㉑ネッサー発進！

（19話でジャンギャルを倒した）
㉒ａ大決戦
（19話でハイネルを説得せず）
㉒ｂ大決戦
（ハイネルが仲間にいる）
㉒ｃ黒い科学

㉓死鬼隊ゴステロ
㉔因縁の再会
㉕死鬼隊の復讐 …… 大空魔竜か攻撃されるとレイスナー、Ｖ－ＭＡＸ使用可に ライティーンが左上の神殿 13,09か13,10 に行くとコ ットボイスか使用可能になる
㉖漆黒のガンダム
㉗最強最悪のデビルガンダム
㉘デンジャラス・アレンビー …… アレンビーと勝負すると32話で説得可
㉙探索
㉚紅のＶ－ＭＡＸ
㉛明鏡止水 …… ＳＲＸ合体、カイキングＦ.０使用可に
㉜香港の死闘 …… 28話の条件によりアレンビー説得可
㉝ランタオ島の秘密 …… アレンビーが仲間がいない場合、レインかライジンクカンダムに乗る
㉞石破天驚拳！
㉟ファイナルバトル

[宇宙編]（ヨーロッパに残る）

⑧ベスパと異星人
⑨戦士のかがやき
⑩心
⑪ガッダール隊
⑫鮮烈！シュラク隊
⑬旅立ち
⑭ボルテス合体不可能
⑮ジブラルタル空域
⑯リーンホース浮上
⑰謎の敵戦艦
⑱蒼き流星となって
⑲ビッグキャノン
⑳月面降下作戦
㉑ムーン・ガーディアン …… ここて輸送シャトルか１機破壊されると、26話てＶ２かＶ２バスターに、無事たとＶ２アサルトになる

㉒ザンスカールの疑惑
㉓アムロとシャア
㉔真意
㉕モトラッド艦隊
㉖新たなる力
㉗サイド５の闇 …… マジンパワー使用可
㉘宇宙の墓場 …… ヒイロがゼクスを倒すと34話以降仲間に
㉙陽動作戦
㉚ＳＲＸ発動！ …… ＳＲＸ合体
㉛エンジェルハイロゥ
㉜天使たちの昇天 …… ヒイロがゼクスを倒すと34話以降仲間に
㉝戦場に響く鈴の音 …… Ｖ２アサルトバスター入手
㉞逆襲のシャア …… 28話と32話の条件を満たしセクスに味方ユニットか１機倒されるとヒイロ出現！
㉟決戦！ヘルモーズ

全アイテムリスト

◀特に序盤では、できるだけアイテムをすべて取っておきたい。

◀後半は取っている余裕がなくなるが、装備品だけは入手しておこう。

ゲームに登場するアイテムは、下の全30種類。攻略中のアイテム名は、表中の（）に示された略称で書かれているので注意。なお、データはマップの（横軸、縦軸）で表示されている。マップの左上隅が（00,00）なので、例えば（02,05）だった場合、マップ左上隅にカーソルを合わせ、右に２つ、下に５つの位置ということになるのだ。

アイテム名	効果
高性能レーダー（高レーダー）	射程１以外の武器の射程が、１伸びる
ミノフスキークラフト（Ｍクラフト）	移動タイプを「陸空」にする
ブースター	移動力＋１
メガブースター（Ｍブースター）	移動力＋２
アポジモーター（Ａモーター）	移動力＋１、運動＋５
マグネットコーティング（ＭＣ）	限界＋10、運動＋５
バイオセンサー（Ｂセンサー）	限界＋15、運動－８
カートリッジ（カート）	全弾丸の補給（自動補給）
サイコフレーム（Ｓフレーム）	限界＋25、運動＋10
対ビームコーティング（Ｂコート）	弱いビームを無効
Ｉフィールド発生機（Ｉ発生機）	中程度のビームを無効
ＨＰ回復	毎ターンHP500回復
ＥＮ回復	毎ターンエネルギー10回復
チョバムアーマー（Ｃアーマー）	HP＋500、運動－３、装甲＋100
ハイブリッドアーマー（Ｈアーマー）	HP＋550、運動－８、装甲＋150、移動力－１
ガンダリウム合金（Ｇ合金）	HP＋600、運動－９、装甲＋200、移動力－１
ゾルマニウム合金（Ｚ合金）	HP＋700、運動－10、装甲＋150、移動力－２
超合金Ｚ	HP＋750、運動－12、装甲＋200、移動力－２
マキシンガル合金（Ｍ合金）	HP＋800、運動－15、装甲＋250、移動力－２
超合金ニューＺ（超合金Ｎ）	HP＋1000、運動－10、装甲＋250、移動力－１
チップ	武器のエネルギー消費率20％減
Ｍチップ	武器のエネルギー消費率25％減
Ｈチップ	武器のエネルギー消費率30％減
Ｓチップ	武器のエネルギー消費率35％減
ＨＭ強化チップ（ＨＭチップ）	武器のエネルギー消費率50％減
金2000	資金＋2,000
金5000	資金＋5,000
金10000	資金＋10,000
金20000	資金＋20,000
金40000	資金＋40,000

マップ兵器は改造で作れ！

今回の『新〜』では、特定の武器を改造することでマップ兵器になる場合がある。その一覧を紹介しよう。これらは同名のマップ兵器が追加されるようになっているので、改造後も通常武器として使用することだってできるのだ。

◀武装が増えるのでぜひ改造しておこう。

Ｖ２アサルト Ｖ２アサルトバスター（光の翼）

７段階以上でマップ兵器に。移動先を指定し、そのルート上の敵を攻撃する変則タイプ。戦意が必要なので、あまり使わないかも。

▶最初からマップ兵器あるので、必要ないかも。

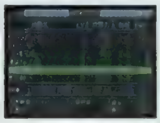
ゴッドガンダム（爆熱ゴッドフィンガー）

エネルギーを莫大に消費する上、弾数は１しかない。しかしその攻撃力には期待できるぞ。

◀ほとんど無敵の状態だ。

ダンクーガ（ダイガン）

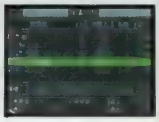
７段階以上でマップ兵器になる。１回しか使えないうえ、威力の方はイマイチ。



◀普通に攻撃した方がいい。

ウィングガンダム（バスターライフル）

７段階以上でマップ兵器。ウィングガンダムは武装が少ないので、必ず改造しておきたい。



◀でも活躍の場は少ない？

特定キャラを狙う敵

今回のCOMは、「特定のキャラを狙う」というアルゴリズムが追加されている。原作で因縁のあったキャラ同士（アムロとシャア、ウッソとクロノクルなど）はもちろん、前回登場したときに倒された相手を覚えていて、次に登場したとき、復讐とばかりにそのキャラだけを執拗に狙ってくる場合もあるのだ。なんだか嫌なアルゴリズムだけど、うまく使えば、おびき寄せたり誘導したりすることにも利用できるぞ。

完全イベントリスト

<宇宙編を目指す人は…>

共通シナリオに登場する中で、最終的に宇宙編に残るのはリュウセイを除けばマジンガー系とVガンダム系のキャラのみ。よって、1話、2話、5話はアイテムを取りのがさないことだけを考えてプレイすればいい。3話でマジンガーZとアフロダイAが仲間になったら、この2人に集中させて経験値を与えるようにしよう。4話も、できればシュラク隊で倒したい。また、6～7話は、すべてウッソとシュラク隊で倒すくらいの気持ちで、キッチリ鍛えておくこと。その後しばらくの間ボルテスVも同行するが、14話で外れてしまうので、育てるのはほどほどに。

▶シュラク隊は、育てるキャラを2、3人選んでおくといい。

<地上編を目指す人は>

1話、2話はどうしようもないので、3話から。ここで登場するマジンガーZとアフロダイAは宇宙編のユニットなので、できるだけトライダーG7&ガイキングで倒すようにしよう。マジンガーは基地の上でひたすら防御だ。4話ではシュラク隊はすぐ大空魔竜に収容。敵は弱いのでトライダーだけで勝てる。5話はR－1とライディーン。好きな方を活躍させよう。6話はトライダーだけで戦うように。Vガンダム&シュラク隊は防御で大丈夫。すぐ敵は弾切れを起こし攻撃不能になるぞ。崖上のMCを取り忘れないように。7話は選択したとたん終了してしまう。

▶トライダーで少しでも多くの資金を稼ぐのがポイント。

●1話～7話アイテム入手リスト

お金はともかく、ブースターなどの装備アイテムは確実に入手しておきたい。なお、地上編の場合、7話ではアイテムを取れない。

話	座標	アイテム	話	座標	アイテム
1	27,13	2,000	5	38,13	2,000
2	12,03	2,000	5	04,05	2,000
2	16,07	2,000	6	31,11	2,000
2	06,07	2,000	6	14,13	2,000
3	23,09	2,000	6	33.03	MC
3	05,38	2,000	7	31,19	2,000
3	13,18	ブースター	7	19,17	2,000
4	10,06	2,000	7	19,07	MC
4	01,14	2,000	7	05,05	Cアーマー

[宇宙編]

ユニットの数は多いが、決定打的な攻撃力に欠ける宇宙編。地上編とは違い、シビアな戦略が要求されるぞ！

8話 ベスパと異星人

異星人、ベスパとの3つ巴!

最初は異星人とベスパとの三つ巴の戦いだが、こちらがベスパに手を出せば異星人は撤退する。ベスパは最初からこちらに向かってくるので、異星人と戦うのはどっちみち無理。さっさと戦闘して、異星人には退却してもらおう。経験値がもったいない。ベスパだけになれば、マジンガーZを橋に置き、壁にして戦えば楽。3ターン目と7ターン目には敵の増援も現れるぞ。

▲クロノクルはウッソを狙ってくるぞ！

29,35	2,000
20,33	2,000
14,22	2,000
09,12	2,000
32,05	10,000

10話 心

ボルテス合体可能! でもするな!

カミオンは自動的に上へ移動していく。2、3、4ターンに、そのカミオンの左右を覆うように連続で敵の増援がくる。ボルテスVをバラして手数を増やすこと。カミオンが逃げきるのに成功すればマップは終了だ。よけいなことをせず、護衛に徹しよう。間違ってもこちらから戦わないこと。

▲増援は弱いので、バラしたボルテスVで対処。

14,15	2,000
09,03	2,000
11,24	2,000
16,19	2,000
30,43	超合金Z
24,18	Bコート

9話 戦士のかがやき

カミオン守って西、東

NPCのカミオンがやられるとゲームオーバー。カミオンは勝手に右へ移動するので、全員で追いかけるようにしよう。1ターン目、2ターン目と連続で右側から敵の増援が来るぞ。初期配置の敵は取りあえず無視し、カミオンが逃げ切ってから相手をしよう。ただし、9ターンを過ぎるとメッチェのリカールが動き出すので注意。ザコを全滅させると、リカールは撤退する。

▲リカールはボルテスVでなんとか倒せる。できるだけ倒しておきたい。

29,12	2,000
22,07	2,000
46,16	2,000
35,27	2,000

11話 ガッダール隊

バイク部隊初登場!

カミオンは上へ向けて逃げていく。1ターン目、右上から増援が来るので、ウッソに護衛させよう。ボルテスVとマジンガーZは敵に向けて攻め入り、強敵のバイク部隊を早めに倒しておく。カミオンが逃げきれば、目的は敵の全滅に変わる。そうなったら、ガンガン攻めていこう。

▲イクとレンダのガリクソンには、特に注意。

15,26	MC
07,05	高レーダー
18,08	5,000
22,19	2,000
16,19	2,000
16,08	2,000

[地上編]

強力なユニットが揃っている地上編。ゲームの難易度も低いので、初心者はこちらからプレイすることをオススメする。

8話 ガンダムファイト

S対W、白熱のガンダムバトル

イベントのあと戦闘開始。Sガンダムは操作可能になる。が、この面が終わるといなくなるので、経験値は与えないように。Sガンダムは体力を削るだけにし、トドメはトライダーに任せよう。5ターン目にマップ右方に敵増援（機械獣×3）が現れるが、それほど強くない。敵の残り数が4機以下になると、ダンケル&ズールは退却してしまう。ので、注意しよう。

▲Wガンダムの戦闘はここだけ。

01,01	2,000
13,18	2,0000
4,16	5,000
28,21	Bコート

10話 SRX計画

R－1、ライディーン合流!

敵はモビルスーツ系が多いので、R－1をメインに街の上（マップ中央）で戦うようにしよう。トライダーにBコートを装備させておくと、さらによい。意外とビーム兵器が効かないネッサーが意外と活躍する。後々のためにこの面で、育てておこう。3ターン目と7ターン目に、それぞれ3機ずつ敵増援。ジャンギャルはダメージを受けると撤退していく。

▲ビーム兵器にはネッサー。

13,24	5,000
14,11	2,000
28,17	2,000
32,06	2,000

9話 天才パイロット、ライ

初対決! 異星人とグラドス軍

始まったらR－1はR－2と合流させよう。マップ下の敵（3ターン目の増援も）はこの2機で十分だ。R－2はIフィールドを装備しているので、初期配置の敵はR－2、増援はR－1で攻撃。そのほかの部隊はマップ中央のやや上（28、06のアイテムのある場所のあたり）を目指し、3ターン目の増援に備えよう。増援を倒したら部隊を1つにしてSPT戦だ。

SPTはモビルスーツ以上に運動性が高い。攻撃するときは精神コマンドを使おう。高レーダーはR－1に装備させよう。ル・カインは5ターン目に撤退するので無視。

14,18	2,000
34,13	5,000
50,18	チップ
28,18	2,000
41,20	5,000
54,03	高レーダー

11話 大空魔竜防衛命令

大空魔竜が行動不能!

始まってすぐイベントがあり、大空魔竜は行動不能になってしまう（反撃は可能）。大空魔竜が破壊されるとゲームオーバーなので注意。R－1、R－2の両機は、森の境目まで南下し敵を喰い止める。ライディーンは基地の上に乗り2機を援護。2ターン目の増援まではこのシフトで。その他のユニットは4ターン目の増援と対キラー戦まで温存。キラーはHP半分以下で撤退。

▲ザコメカはR－1&R－2だけで十分。しっかり育てていこう。

25,21	2,000
15,24	2,000
34,16	5,000
22,04	EN回復

スゴイよR－1さん

原作キャラに押されて、影の薄いオリジナルロボR－1。このR－1は変形すれば移動力がアップするし、深海でも間接攻撃ができるなど何かと便利。宇宙編をプレイした人は登場するのが遅いせいか、あまりいい印象がないとか。しかしR－1には、なんといっても「ブーステッドライフル」があります。弾が切れたら「T－LINKナックル」でSガンダムなみの働きもできます。「落ちちゃいなちゃ～い」など、戦闘時のセリフはちょっとイヤだけど。

速報！ 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！
新スーパーロボット大戦

速報！ 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！

12話 鮮烈!シュラク隊

シュラク隊全員集合!

1ターン目、シュラク隊7人が仲間になる。NPCのカミオンは初期配置左側の敵を全滅させれば、自動的に左へ進んでいく。左側の敵は、早めにシュラク隊で一掃しておくこと。あとは、マジンガーZとボルテスVで初期配置の敵（と3ターン目の増援）からカミオンを守りつつ、シュラク隊と合流すればOK。なお、5ターン目にシュラク隊の初期位置辺りにくる敵増援は、現れた次のターンで倒さないと、確実にカミオンが狙われる。あらかじめ合体したボルテスVを置いておき、現れたらすぐに倒そう。カミオンが逃げきればマップ終了となるぞ。

14,10	ブースター
40,07	Hアーマー
06,24	2,000
17,21	2,000
27,31	2,000
42,27	2,000

14話 ボルテス合体不可能

ここでボルテスとはお別れ!

最初はボルテスVが敵にやられるのを見てるだけ。その後は、行動不能になったボルテスチームの回収が目的となる。彼らに隣接するだけで次のターンに自動回収されるので、クリアするだけなら簡単。しかし、アイテムはきっちり取っておくこと。なお、アシモフとデズモントはここでは倒せないので無視しよう。

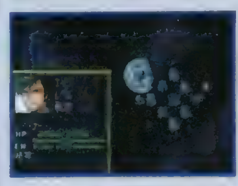
▲ボルテスVとは、ここでお別れ。

19,13	Cアーマー
03,06	Bコート
03,12	2,000
10,08	2,000
19,02	2,000
17,09	2,000

16話 リーンホース浮上

レイズナー初登場!

このマップから、母艦のリーンホースJrとR－3が仲間になる。ゲイルを倒すと、ゴステロが出現。ゲイル、ゴステロともにエイジを狙ってくるので、エイジは安全な場所に待避させておこう。マップ終了後、エイジたちはいなくなってしまうが、次のマップからマーベットがパイロットとして使えるようになる。彼女のサポートは今後役に立つハズ。


▲レイズナー系に経験値は与えるな

33,06	Bセンサー
02,24	Mブースター
13,10	5,000
14,03	10,000
12,24	10,000

13話 旅立ち

輸送艇に乗り込むだけ!

マップの最初の目的はマジンガーZが輸送艇に乗り込むだけ。しかし、マジンガーZが乗ると輸送機は勝手に動き出し、味方を全機収納するとマップクリアになってしまう。ここは経験値を稼ぐため、マジンガーZを乗せず敵を全滅させよう。4、8、12ターン目に敵増援もあり、かなり稼げる。特にシュラク隊を鍛えるとあとでラクかも？

▲全機が輸送機に乗るだけでもOK!

34,28	MC
03,22	EN回復
17,21	5,000
14,14	5,000
18,21	2,000

15話 ジブラルタル空域

マスドライバーに敵を入れるな!

3ターン目、コロニー公社上方に増援がくるので、何人かを公社付近で待ち伏せさせよう。6ターン目にも増援がくるが、同時にアフロダイAとダンクーガが仲間になる。また、マスドライバーに敵が侵入するとイベントでケイトが死亡する。クリア後、マジンガーZにジェットスクランダー追加。ガンイージの武装も強化。

▲見たくないイベントも……。

26,14	HP回復
36,36	チップ
34,16	5,000
18,20	5,000
29,30	2,000
28,26	2,000

17話 謎の敵戦艦

敵母艦の追跡から逃げろ!

リーンホースJrはNPC扱いで勝手に右へ逃げる。これが右端に到達すればクリアなので、進路を妨げる敵を優先的に倒そう。2ターン目には、エイジたち味方と、敵の増援がくる。また、ヘルモーズは前方5×10マス内にこちらのキャラがいるとマップ兵器を使うので注意。クリア後、VガンダムがVダッシュガンダムになるのだ。

▲エイジ、ゲイルの周辺に敵出現。

42,06	MC
47,26	I発生機
34,15	5,000
22,22	5,000
24,03	10,000

12話 初めての調査

敵の本拠地発見! しかし……

味方ユニットはR－1、R－2、ライディーンのみ。R－2は最初の島で待ち、移動力のあるライディーン&R－1（ウィング形態）でアイテムを取りに行こう。ジャンギャルはどうせ倒せないので、近づかない方がいい。敵の数が4機以下になると増援。4回この増援が出現すると強制的にマップクリア。またジャンギャルのHPが半分以下になっても、増援が現れクリアになる。

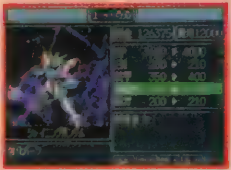
▲ジャンギャル以外はザコ。

30,09	2,000
22,17	2,000
15,21	Z合金

14話 その名は東方不敗

大空魔竜隊、まるで出番なし

大空魔竜は移動不可能（精神コマンドは使える）。行動できるユニットはドモンと東方不敗だけ。とはいっても、2人とも鬼神のように強いのでまずやられないだろう（一応2人がやられるとゲームオーバー）。息抜きのボーナスステージと思って、2人の強さを堪能しよう。ただ、アイテムはいい物ばかりなので、ドモンに「加速」を使わせて全部取っておくこと。敵はとりあえず東方不敗にまかせよう。

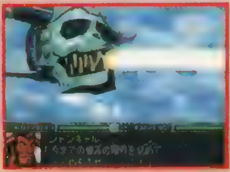

▲クリア後、ドモンが仲間に。

08,14	Bコート
13,17	MC
05,26	G合金

16話 先制攻撃

電光石火の進軍だ!

Sガンダムは「集中」を使い、ガンガン進む。R－1、R－2はこれを援護。その他のユニットは、大空魔竜を守るようにマップ中央やや左の小島を目指し、これを拠点とする。3ターン目に増援。また、敵が7機以下で、ジャンギャルにダメージを与えていないと3回まで増援が出現。ジャンギャルはHP半分以下になると撤退する。

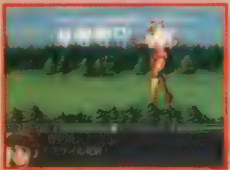

▲こいつは6ターン目に動き出す。

11,37	Mクラフト
32,12	ブースター
22,17	2,0000
6,13	5,0000
6,26	10,000

13話 ヒイロとリリーナ

大空魔竜防衛命令 その2

状況は11話と同じで、大空魔竜を守らなければならない。出撃メンバーもガイキング、バゾラー、R－1、R－2、ライディーンの5機。始まったら11話と同じシフトへ移動し、待ちに徹して大空魔竜を守ろう。増援はダンケルのHPの減り方によって2回出現する。HPが半分近くになるとダンケルは撤退し、3回目の増援が現れる。しかし、どの増援も大したことはないぞ。


▲アフロダイA、宇宙編へ

13,18	2,000
35,12	2,000
19,20	2,000
17,30	Mブースター

15話 強奪

ガイキング&トライダーが強化!

13話でいなくなったトライダーが復帰。しかも、変形可能になる。合体デモのあと、大空魔竜、ガイキングともにパワーアップ。始まったらR－1、R－2を先に南下させ敵を攻撃。その他のユニットは、モビルスーツが片づいてから移動。Sガンダムは右上の島で3ターン後の増援に備える。ル・カインは5ターンで撤退。

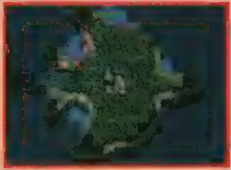
▲アイテムはスカイラーで。

25,07	2,000
18,13	2,000
16,32	5,000
06,35	10,000
16,20	チップ
02,05	EN回復

17話 特訓!ボルテスチーム

ボルテス復活! その強さを見よ

始まったら、(35,14)のHP回復を取り、基地の上で敵が来るのを待とう。ザコは普通に戦っていれば問題ない。対キラー戦は、自分のターンで「ひらめき」を使うだけにし、敵のターンに反撃だけでダメージを与えるようにすれば、時間はかかるが楽に勝てる。HPが7,000ぐらいになったら「幸運」を使い一気にトドメだ。3ターン目に増援があるが、やはりザコ。軽く蹴散してあげよう。


▲基地の上ならENも回復する。

22,20	2,000
22,07	2,000
35,14	HP回復

V2 強化の法則

宇宙編25話でV2ガンダムがパワーアップするが、これには2通りのパターンがある。宇宙編21話で輸送船が1隻破壊されているときはV2バスターガンダムに、同じく宇宙編21話で輸送艇がすべて逃げきっていた場合はV2アサルトガンダムになる。オススメはやはりV2アサルト。どちらにせよ、33話になればV2アサルトバスターにパワーアップする。しかし、早い段階でマップ兵器が撃てるというのはおいしいぞ。

18話 蒼き流星となって
ロンドベル部隊参戦!

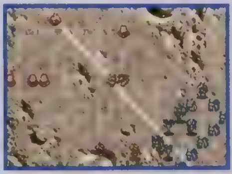
最初はエイジたちのみ。ゴステロを倒すと出現するゲイルは、HP50%未満になると「根性」で回復するが、エイジのHPが20%以下になればV－MAXで自動的に倒せるぞ。このあと自軍と敵の増援、ここからが本番だ。出現配置が近くいきなり激戦になるが、レウルーラのHPを90%以下にするか、敵を3体以下にすれば敵増援と共にロンドベルが出現し、仲間になってくれる。

その後レウルーラはHP70%以下になるか、敵が3体以下になると退却するぞ。クリア後、Vダッシュに武装追加、予備のガンブラスターと資金50,000も手に入る。

16,32	2,000
20,21	2,000
33,17	2,000
34,12	2,000
05,09	Aモーター
36,33	Sフレーム

20話 月面降下作戦
アイテムは全部取るように!

ここでは、4ターン目に敵の増援があるくらいで、特にイベントは起こらない。敵もそう強くないので、2軍キャラの育成にちょうどいい。なお、このマップから母艦はブライトのラー・カイラムになる。



▲数に惑わされるな。単体では弱いので、十分戦えるぞ。

38,43	2,000
41,34	2,000
35,34	2,000
50,21	5,000
19,23	5,000
37,13	10,000
17,13	G合金
11,24	ブースター
29,21	チップ

22話 ザンスカールの疑惑
クリア後にはウハウハな補給物資!

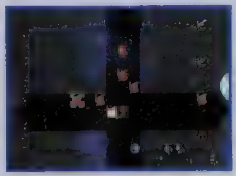
ここからオデロとトマーシュがパイロットに。初期配置の敵は少ないうえ、位置が非常に近い。一気に片づけてしまおう。3ターン目と5ターン目に敵増援があるが、その前にクリアすることも可能だ。クリア後、大量の補給物資が手に入る。くわしくは下の欄外に。

▲こんなに接近した状態から始まる。簡単にクリア可能?

20,26	2,000
32,34	2,000
30,19	2,000
22,12	2,000
29,01	5,000
40,12	5,000
49,30	10,000

19話 ビッグキャノン
ボスボロット活躍!?

1ターン目、ムチャの乗ったスーパーボスボロットが出現し、自動的に1回だけマップ兵器を使ってくれる。マップは広いうえ、初期配置の敵は多く、さらに3ターン目と5ターン目には増援もある。かなりの消耗戦になるので、広く展開せず固まって戦おう。2隻の母艦のマップ兵器をうまく使おう。



▲マップ兵器は引きつけて撃て!

29,08	Bセンサー
09,19	Mチップ
24,24	EN回復
13,37	2,000
07,16	2,000
04,31	2,000
24,40	5,000

21話 ムーン・ガーディアン
輸送機を守れ!

出撃はアヤ、ペギー、アムロ、コニー、ジュンコのみ。NPCの輸送艇は左へ逃げる。その側に2ターン目と4ターン目に増援がくるのでしっかり守ってあげよう。輸送船が攻撃されると、追加でさらに5機出撃できるようになる。

▲3機いる輸送船の内2機破壊されるとゲームオーバー。

15,29	2,000
28,17	2,000
39,26	2,000
16,23	2,000
04,37	5,000
32,37	Aモーター
43,03	高レーダー
19,10	Bセンサー

23話 アムロとシャア
ついに顔を合わせる宿命の2人

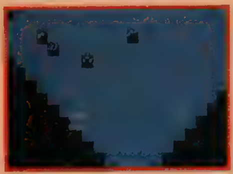
マップ開始前にアムロとシャアのイベントがあるが、実際に戦うのはアヤ、ライ、ケーラの3人だけ。橋の下側にある街の上に陣取って、回復しながら地道に戦っていこう。4ターン目になると、マップ左下に敵増援がくるが、味方の援軍はない。地道に、1機ずつ落としていくしかないぞ。できるだけアヤとライに経験値を集中させ、ケーラはアイテムを回収しよう。

▲アヤが育ってないとチト辛い。

12,24	2,000
42,25	2,000
47,31	MC
03,14	Mチップ

18話 彼の名はエイジ
宇宙からの来訪者

まずは分離しているボルテスを合体させよう。その後ボルテスは(14,04)のアイテム、トライポッドは(02,21)の資金を取りに向かおう。敵は3機だけなので、精神コマンドを使えばボルテスだけで楽勝。3ターン目の増援が来る前にクリアしてしまうだろう。クリア後、エイジ、ロアン、デビッド、シモーヌが仲間に入る。ちなみに、ポッドはロアンの方が向いている。さっそく彼を乗せてあげよう。



▲ポッドは戦わないように。

02,21	10,000
04,04	カートリッジ
14,04	Bセンサー

20話 裏切り
プリンスハイネルとの戦い

19話での選択によって内容やイベントが変化。まず19話のイベントで「防御」した場合。1ターン目にイベントが起こり、ジャンギャルが死亡。ダンケルとキラーも撤退。その後、健一でハイネルが説得可能になる。その場合3回連続で説得コマンドを実行しよう(反撃不可)。成功するとクリア。説得しない場合は、HPが15,000以下で撤退。「反撃」した場合は、タイトルが「復讐の鬼」になる。2ターン目に増援。5ターン目に勝利条件が変化する。ハイネルは絶対倒せないのでここは素直に退却しよう。基本的にこのマップは、どちらの選択をするにしろ、イベントだけで終了してしまう。オススメのルートはハイネルを説得することだ。

27,20	5,000
19,10	Mチップ
08,25	MC

22話 大決戦(黒い科学)
選択によって3種類の展開が……

20話でハイネルを説得をしていない、もしくは19話でジャンギャルを倒している場合は「大決戦」。ジャンギャルを倒している場合は、5ターン目でイベントが発生し、クリアとなってしまう。限られた時間でいかに敵を倒せるかがポイントだ。ハイネルを仲間にしなかった場合も5ターンでイベント。ただし、ハイネルが撤退するだけで、クリアにはならない。待ちに徹してじっくり戦おう。ちなみに、どちらの場合も3ターン目に増援が現れる。20話でハイネルを仲間にした場合は、タイトルが「黒い科学」になる。ダメージを受けた敵が、3回精神コマンドを使うと次のターン増援。このマップもターン制限がないので、Sガンダムをオトリにじっくり戦おう。

02,39	10,000

19話 ボアザンの誇り
決死のジャンギャルをどうする?

全機出撃しているので、育ててないユニットは大空魔竜に収容しよう。右上はスーパー系1機、右下はSガンダムをメインに他2機で攻撃。残りは大空魔竜の守りに徹しよう。マップ左方に6ターン目に増援が現れるので、R－2で対処しよう。ジャンギャルはHPが半分以下になると回復する。次にHPが8,000以下になったとき特攻イベントが起こる。そのとき攻撃されたユニットが「反撃」するか「防御」するで今後の展開が変わる。ここでは後々のため「防御」しておくことをオススメする。クリア後、R－1にブーステッドライフルが追加されて、R－2がパワードになるぞ。

19,24	2,000
27,22	2,000
39,35	10,000
27,11	カートリッジ
11,06	Z合金

21話 ネッサー発進!
慣れない地形、深海での戦い

ネッサーが単独行動(COMが操作する)をする。深海でまともに動けるのは大空魔竜とR－2ぐらい。念のため、この2機でネッサーのあとを追うように移動しよう。2、8ターンに敵の増援。問題は8ターン目の増援。これはネッサーの近くに現れるので、できれば8ターン以内にクリアしたい。Sガンダムは「加速」を使い接近戦に、R－1はブーステッドライフルで遠距離から攻撃。積極的に進んでいこう。

▲8ターン目、ネッサーがピンチ。

13,29	2,000
18,17	5,000

23話 死鬼隊ゴステロ
新たなる敵、狂気のSPT

最初はネッサーとガイキングだけ。この2機だけではまともに戦えないので、アイテムを取りつつ下へ逃げよう。5ターン目に大空魔竜隊が到着。ここからが本番だ。Sガンダムをメイン、R－1、ライディーンを援護というシフトで攻撃。4ターン目に増援。ダンケル、ゴステロほか、4機のSPTが登場。ダンケル、キラーは撤退。ゴステロはスーパー系で早めに倒しておこう。

▲Sガンダムに「集中」は不可欠。

26,17	2,000
32,28	Bコート
31,09	カートリッジ

22話の補給物資

宇宙編22話、クリア後に手に入る補給は、パイロット補充3人(ライ、ボス、ヌケ)、ユニット補充7機(ホワイトゾロアット、ホワイトアーク、νガンダム、V2ガンダム、ガンブラスター×2、R－2パワード)、R－3武装強化(R－3パワードになる)、そして資金10,000。ボスたちパイロットはともかく、νガンダムとV2ガンダムはうれしい。ちなみにホワイトゾロアットはルペ・シノが投降してきたときに乗っていたモノの、色変え版だ。

速報! 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定!

24話 真意
シャアとアムロは因縁の対決

出撃するのは、アムロ、アヤ、ライの3人のみ。敵はシャア、クェス、ゼクス、ギュネイの4人だが、3ターン目で生き残った敵はすべて撤退し、増援が3機出現する。こうなれば、アムロだけでもなんとかなる。また、アムロがやられると、1回だけアヤが助けてくれるぞ。多少ムチャをしても大丈夫なので、アムロ中心に戦っていこう。

▲ゼクスのドーバーガンに注意！

19,18	2,000
33,15	5,000
23,35	5,000
02,26	HP回復
07,30	EN回復

26話 新たなる力
コロニーは避けて通れ!

このマップでは、甲児はSボスボロットに乗っているので戦力にはならない。そのかわり、R－1が仲間になるぞ。ここでの増援は、特定の場所にキャラが待機すると起こる。4回以上発生すると強制クリアとなるので、宇宙空間を通ってアドラステアに向かおう。コロニー上に立ち寄ると、増援がくると思って間違いはないだろう。また、アドラステアはHP50%以下になると撤退する。そしてクリア後、ついに真ゲッターが仲間となり「新～」に参戦するのだ。すぐさま攻撃の中心ユニットになれるぞ。

22,19	2,000
21,23	Bコート
26,12	5,000
32,18	Mブースター
35,26	10,000
44,20	Pフレーム
23,41	Hアーマー

28話 宇宙の墓場
一時的にヒイロが仲間になるぞ

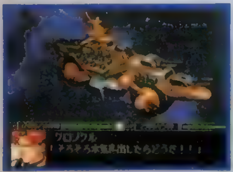
ライ、アヤ、ウッソ、アムロ、オデロは強制出撃。また、ウィングガンダムが出現し、一時的に仲間になる。2隻のムサカは、HPが減少するごとに増援を発生させる。増援回数は、上側にいるのが5回、下側が4回だ。一気に倒さず、じりじり削って経験値を稼ごう。なお、ゼクスはヒイロを狙ってくるので、ヒイロで相手をしよう。ここでゼクスのトドメをヒイロで刺しておくと、今後仲間にできる可能性が出てくるのだ。さて、どうする？

▲ここではクリア後いなくなる。

37,02	20,000

25話 モトラッド艦隊
ついにカテジナ敵となる!

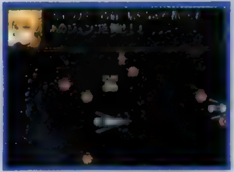
初期配置の敵が多く、1、4ターン目に増援もある。数は多いがバラけて侵攻してくるので、こちらから動かず地道に倒していこう。敵を10体未満にした（またはアマルテアにダメージを与えた）次のターンにも増援があるぞ。なお、アマルテアのHPが60%未満になるか、アドラステアが10%以上のダメージを受けると両機は撤退する。クリア後、V2が強化されるぞ。


▲ボスはさっさと撤退させよう。

19,03	2,000
16,21	2,000
15,29	2,000
37,23	Aモーター
21,47	Cアーマー

27話 サイド5の謎
ザンスカールとの総力戦!

初期配置に加え、5ターン目には増援もあり、とにかく敵の数が多い。例によって固まって動かず、地道に減らしていこう。なお、ここでのカテジナは、前回登場時に止めをさしたキャラがいた場合、そのキャラだけを執拗に狙ってくるぞ。これは、そのキャラがやられるまで続くので、心配ならば最初から攻撃させないようにしよう。


▲しつこいカテジナさん。

47,39	2,000
29,31	2,000
33,06	I発生機
10,44	Hチップ
16,07	超合金

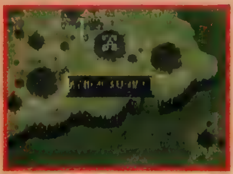
29話 陽動作戦
陽動部隊で敵の注意を引け!

アムロ、ウッソ、ジュンコ、マヘリア、ライ、アヤが潜入部隊（NPC扱い）となり、オートで移動する。彼らが全滅するとゲームオーバーなので、敵をマップ左側に引きつけながら攻撃していこう。2ターン目の敵増援は、NPC部隊の側に出現するので注意。NPCの中から誰か1人でも秘密基地の上に乗れば、マップが基地の内部に切り替わる。それまでに取れるだけのアイテムを取っておくこと。アムロかウッソが2回行動できるのなら、あっという間に終わってしまうぞ。なお、基地内の敵は3体のみ。これらを倒すとイベントが発生し、そのままマップ終了となる。

10,01	ブースター
34,33	MC
35,22	2,000
25,14	5,000
09,37	チップ

24話 因縁の再会
驚異！ 高性能、4機のSPT

ゴステロはレイズナーに任せてOK。問題は死鬼隊残りの3機。基本的に彼らはガイキングを狙ってくるので、これをオトリとし、「気合」を使ってスーパー系やSガンダムで早めに撃破しておこう。3ターン目の増援はR－1とR－2で十分対処できる。


▲アイテムはライディーンで。

03,05	高レーダー
10,07	20,000
16,04	Bセンサー
21,05	5,000
01,15	5,000
07,17	2,000
14,20	2,000
23,16	2,000

26話 漆黒のガンダム
地上編もいよいよ佳境に

ウォルターガンダム以外のデスアーミーはただのザコ。3ターン目にマスターガンダムとSガンダムがいなくなる。それまでにSガンダムは、精神コマンドを使いまくりウォルターガンダムを倒しておこう。4ターン目に増援があるが、やはり弱い。1軍は援護にまわり、レベルの低い2軍ユニットを育てておくと、今後の戦いが楽になる。しっかり育てておこう。とくにSPTは、今後重要だぞ。

▲スーパーロボ並の強さだ。

01,03	2,000
04,05	2,000
05,23	5,000

28話 デンジャラス・アレンビー
重大な選択。キミはどうする?

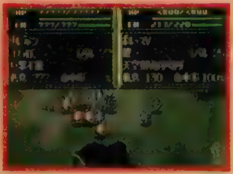
このマップからR－3が参戦。最初はボルテスしか行動できない。ここは全員が登場する2ターン目まで待とう。その頃にはゴステロが近くにいるので、スーパー系でサクっと倒しておこう。SガンダムをメインにRシリーズ3機を街の上に移動させ援護させよう。3、5ターンに増援が来るが、それほど強くないぞ。

▲R－3もしっかり育てよう。

20,26	HP回復
17,02	Bセンサー
02,14	カートリッジ
26,16	カートリッジ
09,21	Mコート
02,16	5,000

25話 死鬼隊の復讐
隠し要素満載のマップだ

始まったら、ライディーンは「加速」を使い左上の神殿を目指そう。ボルテスかトライダーで近くのゴステロを撃破しておこう。レイズナーとR－1は左下のSPTを相手に（3ターン目の増援も）戦う。残りのユニットで死鬼隊3機を攻撃。5ターン目の増援はザコ。レイズナーとライディーンのイベントはP.39を参照しよう。


▲ゴステロは早めに倒そう。

27,22	2,000
42,31	2,000
18,27	2,000
11,28	ブースター
11,06	MC

27話 最悪最強デビルガンダム
ドモン・カッシュ、孤独の戦い

味方ユニットはSガンダムのみ。しかし相手はデスアーミーなので問題はないだろう。初期配置の4機を倒すとイベント。Sガンダム、スーパーモードへ。シャイニングフィンガーソードで、マスターガンダムやデビルガンダムを攻撃し経験値を稼いでおこう（どちらも倒すことはできない）。SガンダムのHPが1／3以下になるとイベントが発生。Sガンダムがデビルガンダムに攻撃するとダメージにかかわらずマップクリアとなる。

▲ドモンを十分に育てておこう。

32,37	Mチップ

29話 探索
2つのマップで戦いが展開

まずは洞窟面。味方ユニットはR－1、レイズナー、Sガンダム、シュピーゲルの4機のみ。マスターガンダムは動かないので、R－1、レイズナーは射程外から攻撃し、経験値を稼ごう。5ターン目に増援。SガンダムのHPが少なくなるとイベント。マスターガンダムが逃げ、敵に増援。全滅させると地上マップへ（シュバルツ去る）。地上マップでは、左の敵はSガンダムだけでOK。残りはキラー、ダンケル戦に備えよう。2ターン目に増援。キラーは3ターン目、ダンケルは5ターン目から動き出す。待ちに徹して、順番にかたずけていこう。

洞窟	アイテムなし	
地上	17,07	M合金
	06.12	カートリッジ
	05,24	2,000

シュバルツのヒ・ミ・ツ♡

ところどころに出てきては、ドモンを助け、風のようにさっていくシュバルツ・ブルーダー。彼が登場するのは、地上編の27話と29話の前半、そして31話。さて、29話でもピンチのドモンを助けるべく、さっそうと登場します。実はイベント（Sガンダムがやられる）が起こる前にガンダムシュピーゲルが倒されていると、イベントが起こったとたん生身のシュバルツが登場します。しかも強い。「Gガン」系の人間は生身の方が強いのでしょうか？

速報！ 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！

30話 SRX発動!
必見! SRX合体デモ!

ＳＲＸ合体デモ後、マップが切り替わり秘密基地内部となる。ここでは26話と同様、特定エリア内に自キャラが侵入すると増援が出現する仕組みになっている。しかし、マップは壁で区切られているので、次の部屋に進めば（またはドアをくぐれば）増援がくると思っていればいい。一度現れた増援は、完全に一掃してから次のエリアに進もう。あわてず、じっくり攻めよう。

▲敵のほとんどは機械獣だ。

43,05	5,000
13,40	5,000
20,26	5,000
12,27	5,000

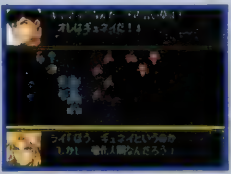
32話 天使たちの昇天
爆発開始まで８分!

ジュンコ、ヘレン、マヘリア、ユカの４人が、４つの動力機関の前にそれぞれたどり着ければ第一段階終了。あとは、８ターン以内に全員が脱出すればＯＫだ。ドアのスイッチを押しておく（スイッチの上に待機させておく）役を除き、足の遅いキャラはあらかじめ出口付近に置いておこう。右下の動力機関では、シャクティとの再会イベントもあるので、ウッソで出迎えてあげよう（シュラク隊でもＯＫ）。また、マップ右端中段のエリアに入るとゼクスが出現し、その次のターンにヒイロのウィングガンダムが出現する。ゼクスはほぼ確実にヒイロを狙うので、きっちりトドメを刺してあげよう。

31,17	10,000
49,20	10,000
27,38	10,000

34話 逆襲のシャア
ヤクトがやっかい!

ヤクトが恐いので、一度右へ下がろう（P.38参照）。ここでは、アムロのHPが20%未満になると一度だけHPが全快するぞ。また、以前にヒイロがゼクスを倒していると、ゼクスが自キャラを１体倒した時点でヒイロが仲間に。ギュネイとライが戦闘をすれば、ちょっとしたイベントも起こるぞ。


▲イベント後、キュネイはライを狙う

05,21	2,000
08,42	5,000
27,41	10,000
34,26	20,000
34,05	40,000
14,08	Mブースター
06,13	超合金Z

31話 エンジェルハイロゥ
とにかく増援が多いのだ!

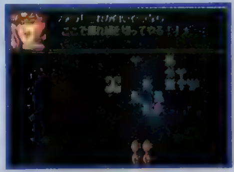
ここでの敵増援は、まず敵が11体未満になると１回目。次に14体以下になると、ピピニーデン艦から増援要請の伝令（ゾロアット）が出現し、マップ上でクロノクルと接すれば２回目。これは、その後再び14体以下になるともう１回だけ発生する。伝令を倒せば増援は阻止できるが、経験値を稼ぐため、すべての敵を出現させよう。

▲ルペ・シノはウッソを狙う！

24,59	5,000
41,40	10,000
17,22	Ｂセンサー
21,15	Ｈアーマー
07,53	Ｈチップ

33話 戦場に響く鈴の音
シャクティさまさま

ラー・カイラムは５ターン目まで移動不可。２、３ターン目に敵増援。ピピニーデンのHPを40%以下にするとイベントが発生し、ピピニーデンとクロノクルは交戦。また、クロノクルを倒すとカテジナと共に再出撃するぞ。ウッソのHPが50%以下になると、３回までシャクティが回復してくれるので、ウッソ中心で攻めよう。


▲会話が多いので見逃がすな！

21,15	5,000
05,10	5,000
16,07	5,000
08,32	ＭＣ
33,35	ＥＮ回復
40,17	Ｂコート

35話 決戦!ヘルモーズ
ついにラストバトル!

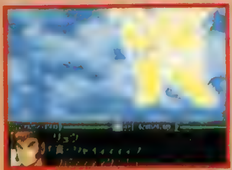
ヘルモーズの砲口より左側に自キャラが入るとマップ兵器が発射されるので注意。マップ左上で固まって動かず戦おう。ゴッツォのHPを減らすとグラドス艦が出現し、ゴッツォは一度退却する。その後グラドス戦艦を倒せば、再びゴッツォが出撃。こいつを倒せばクリアだ。なお、２回目に現れたゴッツォにダメージを与えると、マップの右の方から増援がくる。彼らが動き出す前に、ゴッツォを倒してしまおう。

▲ゴッツォだけを狙えば楽だ。

アイテムなし

30話 紅のV-MAX
レイズナーの危機にゲッター参戦

最初のイベントでレイズナーとＳガンダムが抜ける。代わりに真・ゲッターが仲間に。始まったら大空魔竜は、他のユニットと合流させる。ル・カインのＨＰが減ると、死鬼隊まで撤退してしまう。稼ぎたいなら死鬼隊から攻撃しよう。アイテムはＳＰＴ２機で取りに行こう。


▲ここでゲッターを育てておこう。

06,20	M合金
03,26	ＥＮ回復
07,26	ＭＣ
45,02	カートリッジ
50,04	カートリッジ
47,17	5,000
55,21	5,000
49,20	10,000

32話 香港の死闘
アレンビーとの再会

味方ユニットはＲ－１、Ｒ－２、Ｇガンダムだけ。ノーベルガンダムは29話でアレンビーと戦っていれば、２ターン目以降にドモンで説得可能。アレンビーを説得すると敵増援。最初は死鬼隊が相手だ。リュウセイとドモンは「気合」を使い、最強武器で一気に片づけよう。そのあとは、Ｒ－２をアイテム回収に向かわせ、残りはデスアーミー隊を撃破しよう。クリア後は、Ｎガンダムを強化しよう。

▲Ｇガンダムの強さを体験しよう。

53,28	Ｇ合金
47,12	ＨＭチップ
03,14	40,000

34話 石破天驚拳!
最終奥義、ついに会得!

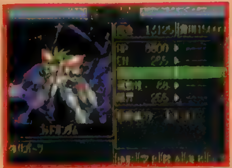
味方ユニットはＧガンダムのみ。ここまで来ると、初期配置の敵はもはやＧガンダムの相手ではない。不安なら精神コマンドを使い、順に撃破していこう。Ｇガンダム、マスターガンダムどちらかのＨＰが20以下になったらイベント発生し、マップクリア。この面は石破天驚拳をマスターするだけのマップと割り切り、サクっとクリアしよう。クリア後、衝撃の事実がキミを待っているぞ。はたしてその事実とはいったい…?

▲師匠のお姿もこれで見収め。

23,12	Ｓチップ
28,26	10,000

31話 明鏡止水
ついに真のスーパーモード発動!

最初はＳガンダムとシュピーゲルのみ。基本的にマスターガンダムはシュピーゲルを狙ってくる。シュピーゲルのＨＰが１／10以下になるとイベント。敵味方ともに増援。ＳＲＸの合体デモがある。ガイキングがフェイスオープン、ボルテスは超電磁ボールＶの字切りが使用可能に。まずはジョンブル、ネロスの両ガンダムから片づけよう。そのほかはデスアーミーなので楽勝。クリア後、ＳガンダムがＧガンダムになる。これでまたドモンが強くなる！


▲Ｇガンダムは絶対育てよう。

07,14	5,000

33話 ランタオ島の秘密
ル・カイン隊との最後の戦い

32話でアレンビーを仲間にしていなければ、ライジングガンダム（レイン）が仲間に。最初のイベントでＧガンダムがいなくなる。ＮガンダムがいるならＧガンダムの代わりにオトリとして使う。いなければＲシリーズをメインに。そしてスーパー系は３ターン以降の増援に備えておこう。

▲４ターン目、レイズナーが復帰。

38,05	カートリッジ
26,17	カートリッジ
13,20	5,000
19,17	5,000
32,18	5,000
35,29	10,000
19,14	Ｈチップ

35話 ファイナルバトル
倒せ!　デビルガンダム

地上編もこれで最後。持てる力をすべて出しきって戦おう。ここのデスアーミーは、今までのものと違うので注意。デビルガンダムはマップ兵器を使ってくるぞ。Ｄガンダムの上下左右１マスは大丈夫なので、メインユニット４機（Ｇガンダム、Ｒ－１、ゲッター、Ｎガンダムがオススメ）で接近戦を挑もう。Ｄガンダムの周りの台にいると３ターンごとに増援が出現する。Ｄガンダムは２度形態を変えるぞ。健闘を祈る！

▲Ｄガンダム四天王も最終形態。

アイテムなし

死鬼隊のキライな人

何だかイヤーンな死鬼隊の方々。彼らの攻撃する優先順位は次の通り。24話、ガイキング→Ｒ－１→ボルテス→Ｓガンダム→ライディーン→トライダー→Ｒ－２→大空魔竜。25話はＶ－ＭＡＸイベントのあと、トライダー→Ｓガンダム→Ｒ－１→ガイキング→ボルテス→Ｒ－２→ライディーン。面によって違うが、基本的にはスーパーロボ系がキライらしい。それぞれのユニットをオトリにしてやれば攻略も楽だね。ただし、ゴステロはこれに当てはまりません。

速報！　電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！

難解なマップもこれで安心!

重要マップ&イベント ピックアップ攻略

宇宙編、地上編のそれぞれ35話からなるシナリオのうち、特に重要と思われるマップやイベントを、ピックアップして徹底紹介。悩みそうなポイントを、徹底的にフォローするぞ!

宇宙編

15話「ジブラルタル空域」の上手なクリアの方法

このマップでは、マスドライバー上かその左右に敵が入るとケイトが死亡する。これを防ぐため、とにかく広く展開していこう。まず1ターン目からマジンガーZとウッソは左、シュラク隊の半分は右の敵へ向け侵攻。残りは3ターン目の増援に備えコロニー公社上方で待ち伏せだ。ウッソたちはそのままマップ左側の陸にリカールとクロノクルをおびき寄せ、足止め。6ターン目にダンクーガが現れたら、すぐに「熱血」の断空光牙剣でリカールを落とそう。アフロダイAは「ひらめき」を使って左側の増援を足止めだ。山間の敵を一掃したシュラク隊は、マップ右側の海辺でイクとレンダの相手をしよう。輸送艇が落とされてもゲームオーバーなので、敵を中央に集めないように!

▼ダンクーガとアフロダイAはマップ左側に出現。すぐに倒せるよう、リカールを左側におびき寄せておくのだ。

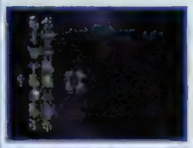
▼ダンクーガたちと同時にレンダとイクも登場。海中を進んでくるので、岸辺で待ち伏せしよう。

リカールには特に注意

海上のリカールは、きっちり陸までおびき寄せること。とにかく射程が長いので、海上で立ち止まられてはやっかいだ。クロノクルも同時におびき寄せ、ウッソで倒そう。

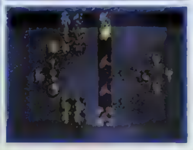
34話『逆襲のシャア』でのヤクトドーガ軍団のあしらい方

このマップでは、2回行動できるヤクトドーガが6体も登場する。ヤクトはファンネルを装備しているので、待ちも攻めも不利。まずは全軍をラー・カイラム初期位置から2マス左のラインに縦に並べる。すると敵は自軍の一歩手前に並ぶので、2回行動できるウッソが上から「魂」のマップ兵器。これで4体倒せる。残りも自軍から近い位置にいるので、真ゲッターやダンクーガですぐに倒せる。ウッソが「魂」を覚えていないなら、あらかじめ(15,20)の位置におき、「熱血」で削ろう。



◀この位置で待って…

このラインに並べる。カーソル位置がラー・カイラムの初期位置。



◀マップ兵器

マップ兵器は5～6段階目くらいに改造しておくといいぞ。

ウィングガンダムで単独行動するヒイロ・ユイを仲間にしよう

ヒイロのウィングガンダムがまともに登場するのは、宇宙編でも29話と32話のみと非常に少ない。そんな彼を仲間にするには、29話か32話で、ゼクスの止めをヒイロで差せばOKだ。どちらにせよ、ゼクスはヒイロを重点的に狙ってくるので、そんなに苦労はしないだろう。とはいえ、さすがに一騎打ちというのは辛いので、誰かがサポートしてあげるといい。うまくヒイロでゼクスを倒せれば、34話で登場して仲間になってくれる。ただし、その34話に登場するゼクスに、誰か味方が1人倒されなければ登場しないので注意しよう。苦労して仲間にしても、次のマップ(35話)はもう最終面。ほとんど活躍の場はないかも?

ヒイロVSゼクス

▲29話も32話も、2人が戦えば何かしらメッセージが出るぞ。きちんと聞いておこう。

▶仲間になるのは34話以降!

仲間になってもすぐに最終面。取りあえず出撃させて、「自爆」でもさせてみる?(笑)。

速報! 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定!

ドモンを育てよう

地上編の31話はガンダムシュピーゲルのHPが10%以下になるとイベントが発生し、ストーリーが進みます。マスターガンダムはシュピーゲルを狙ってくるので、ひたすら逃げまくり(2～3回マスターガンダムを攻撃すると、2回行動が可能に)、ドモンはデビルガンダムの周辺のデスアーミーを倒しまくる。このデスアーミー、実はシュピーゲルがやられない限りいくらでも出現します。こうして気の済むまでドモンを育てられます。資金も増えるし、オススメです。

地上編

20話「裏切り」でハイネルを仲間にしよう

悲劇のプリンス、ハイネルを仲間にする方法は、まず19話でジャンギャル強制攻撃イベントのときの選択で決まる。このイベントで、攻撃されたユニット（基本的には大空魔竜だが、破壊されていたり攻撃が不可能の場合は近くのユニット）は「反撃」するか、「防御」するかの2通りの行動がとれる。ここで「防御」すると20話で説得が可能になるのだ。その際説得できるのはボルテスの健一だけ。しかも3回連続でコマンドを実行しなければならない。その間、誤って攻撃したり、反撃したりしてダメージを与えてしまうと、説得は不可能になるので注意しよう。ハイネルは22話が終わるといなくなってしまうが、それまでの攻略がグッと楽になるので、仲間にした方がいいぞ。

[19話]

▼ジャンギャルが攻撃したらとりあえず防御しておくと失敗することはないだろう。

[20話]

▼ボルテスは「隠れ身」や「鉄壁」を使い、3ターンの間耐えよう。

25話「死鬼隊の復讐」でライディーンの武器「ゴッドボイス」を取ろう

◀（13,09）には「ゴッドボイス」があるぞ。

◀（10,13）に行くとクリア後「ゴーガンソード」が。

25話の左上に神殿（13,09）のようなものがある。ここにライディーンを移動させるとライディーン最強の武器「ゴッドボイス」（攻撃力は「ゴッドバード」の2倍）が手に入るのだ。しかも「第4次」のときのような使用回数はないぞ。地上編は後半になると「ゴッドバード」ではやや不安が残る。ここでは確実に入手しておこう。

また、（10,13）の地点に行くと「ゴーガンソード」がパワーアップ。このマップではライディーンは戦闘より、これらの地点を目指そう。簡単な方法は、1ターン目は相手の射程距離外で待機。相手が近づいてきたら「加速」を使い一気に上に向かう。死鬼隊は大空魔竜だけを狙ってくるので、まず失敗しないだろう。

ついでにV－MAXを使用可能に

この25話にはレイズナーにもイベントが用意されている。死鬼隊が大空魔竜を狙ってくるのはすでに書いたとおり。このとき死鬼隊の誰かに大空魔竜が攻撃されるとイベントが起き、以後V－MAXを使えるようになるのだ。ここでイベントを起こさないと、33話まで使うことができないぞ。

▶V－MAXを発動させると、ビームコートLV8になる。

『新スーパーロボット大戦』最大にして究極の選択、アレンビーとレイン

アニメ「Gガンダム」の2大ヒロイン、アレンビーとレイン。原作通り仲間になるのだが、このゲームではどちらか1人しか仲間にすることができないのだ！

では、アレンビーを仲間にする方法から説明していこう。まず、28話の冒頭のイベントで、選択肢が出る。ここで「アレンビーと決着をつける」を選択。するとドモンと1対1で戦う戦闘があるぞ。これはイベントなので、まずドモンが勝つ（心配なら精神コマンドを使おう）。その後、32話で敵として登場するので、2ターン目以降、ドモンで説得すればOK。すぐ一緒に戦ってくれるぞ。レインの場合は、28話の選択で「レインを追いかける」を選ぶだけ。33話からライジングガンダムに乗って戦ってくれるぞ。

▼アレンビーを仲間にしないと、最終面で敵として登場。

[28話] ▲運命の選択。さて、どうする？

[32話] ▲説得は2ターン目以降から可能になる。

ノーベルガンダム（アレンビー）

どこかで見たような姿のノーベルガンダム。性能はGガンダムに勝るとも劣らないほど。武器は戦意を必要としないものだけだが、間接攻撃は弱い。しかしアレンビー自体の能力が高いのでドモンと同じような戦い方ができるぞ。どちらかというと、ライジングガンダムよりこちらの方がオススメ（カワイイし）。

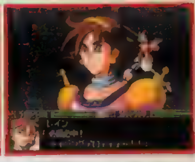
▲武器は「ノーベルストライク」と「ビームリボン」を、資金の許す限り強化しよう。これでOK。

▲原作では「爆熱ゴッドフィンガー」を使えた（1回だけだけど）のに。いやはや残念。

ライジングガンダム（レイン）

能力は並だが、なんといっても「ビームボウ」と「ライジングアロー」の射程の長さが魅力。ただ、レインの能力が低いので、前線に出すのはあまりにも危険。ただ「補給」「復活」「奇跡」といった精神コマンドはかなり優秀（「奇跡」を覚えさせるのは大変だが）なので、サポートキャラとして使おう。

▲武器は、やはり「ビームボウ」と「ライジングアロー」を強化。あと余裕があれば「ビームナギナタ」も。

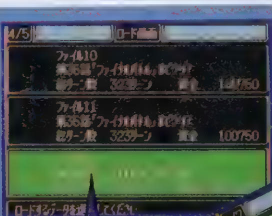


▲「必殺必中！ ライジングアロー」の射程8は美味しすぎ。でもレインの能力が低いのが……。

速報！ 電撃攻略王より『新スーパーロボット大戦完全攻略ガイド』が'97年1月下旬に発売決定！

新スーパーロボット大戦

やっぱりあった！ 隠しマップ発見！



合流！

宇宙、地上両方をクリアせよ!!

そして真のファイナルバトルが！

キミは見たか デスクロスを！

地上編33話でル・カインが特定のユニット（30話で最初にザガールを攻撃したユニット。ただし、ワッ太、健一、サンシロー、洸、竜馬、リュウセイ、ライ、アヤ、ビートのみ）に対して攻撃命令を出す。このあと、暗黒四天王（キラー、ダンゲル、アシモフ、デスモント）が全員生きていて、目的のユニットの上下左右を四天王が囲んだとき、必殺のデスクロスが発動されるのだ。威力は……ぜひキミの目で確かめてほしい。難しいけどね。

SOULEDGE
ソウルエッジ

『鉄拳』、『鉄拳２』に続くナムコ３Ｄ格闘の第３弾がついに発売された。中身の濃さ（ボリューム感）は折紙つきだぞ！

ジャンル	３Ｄ対戦ＡＣＴ	価格	¥5,800　限定版:¥9,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック） ２Ｐ対戦可
発売日	12月20日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

アーケード版がＰＳ互換基板で作られていたとはいえ、これだけ移植度の高い作品を遊べるのはうれしい限り。ナムコ作品だけにコンシューマ用のプラスαも豊富だし。中でも「エッジマスターモード」は、誰もが「こんな格闘ゲームの楽しみ方もあったんだ」と感心してしまうであろうオリジナリティあふれるモード。事情があって誌面ではまだすべての武器を紹介できないけれど、ぜひとも自力で見つけ出して欲しい。まだ公開できないことはアレとかソレとかいっぱいあるんだけどね（笑）。（ウォルフ）

ラスボスのソウルエッジがプレイヤーキャラになるぞ！

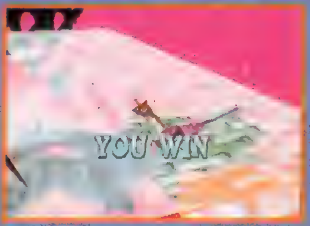
「鉄拳」で平八が、『鉄拳２』でデビルカズヤらが使えたように、このゲームでもソウルエッジを使うことができるのだ。武器や構えは中ボスとして登場するセルバンテスそっくりだけれど、使える技は増えているし、とにかく強いのだ！　使用方法は残念ながらまだ明かせないけれど、もう使えるようになっている人もいるかも？　ソウルエッジはすべてのモードで使えるから（注１）、ぜひ使えるようにして、その強さを実感してほしい。このほかにも、隠しキャラが用意されているというから、うれしいよね！

▲使えるようになるとキャラ選択画面も変化する。ソウルエッジが中央に！

▼アーケードモードでも使うことができる。エンディングはあるのかな？

アーケードモードのエンディングはもう見た？

ゲーム部分はアーケード版と同じだけど、エンディングはＰＳ版オリジナル。しかも「鉄拳２」のようなＣＧムービーではなく、ゲーム中に出てきたキャラモデルが演技をするのだ（もちろん、声優さんたちの声も入っているぞ）。さらにはエンディング中にある操作をすることで、ストーリーが分岐するというオマケつきなのだ。



エッジマスターモードをプレイして、新武器を入手せよ！

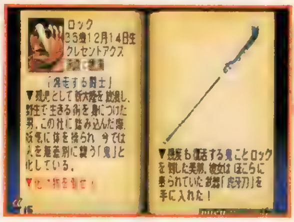
前号に引き続き、エッジマスターモードで入手できる武器（の中のほんの一部）を紹介しよう。各エピソードごとに設定されている条件の中には、クリアするのが難しいものもある。でも、何度でも挑戦してぜひ入手しよう。その苦労に見合うだけの武器が、きっと手に入るはずだから……。つらいと思われる条件には、「残り少ない体力で倒せ」や「時間内に倒せ」といったものがあるけれど、キャラの能力をうまく引き出してクリアを目指そう。エピソードによっては武器が手に入らないが、その時はきっぱりとあきらめて、次なる戦いに気持ちを切り換えること（笑）。

▲ヴォルドのエピソード２は「空中コンボで倒せ」という条件つき。だからふつうのデモンエルボーではダメージを与えることができないのだ。

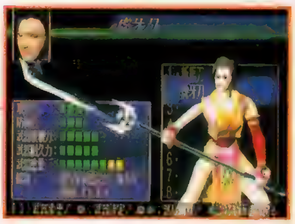
▼もちろん、空中コンボを決めれば相手にダメージを与えられる。ちなみにヴォルドが装備しているのはエピソード１で入手した円月輪という新武器。

▲連戦を強いられるエピソードもある。回復する体力にも限りがあるので、ダメージは極力減らしたいところだ。

▲マップ内のミニセルバンテスも、ちゃんと武器を持ち換えている点に注目。



▲エピソード２をクリアし、虎牙刀を手に入れたミナ。この武器の性能は…。



▲「ウェポンセレクト」画面を見ることでわかる。体力が減るのは痛いかも。

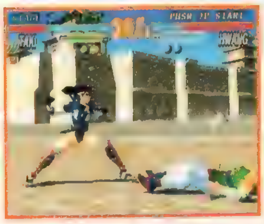
©(株)ナムコ　※注１:ソウルエッジは「エッジマスターモード」では使用できません。

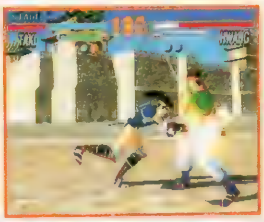
「楽して全キャラクターのエンディングを観たい！」という人に捧げる、アーケードモード楽々攻略法！

ＣＯＭはいくつかの行動パターンを持っている。「単発技よりもコンビネーション技を多用する」とか「間合いが開いたらダッシュして攻撃を出してくる」といったものがそう。そんなパターンのひとつに「ダウンさせられた場合、近くに敵（プレイヤーキャラ）がいたらその場起き上がり攻撃を出す」というものがある。これを逆手にとることでＣＯＭをハメることができるのだ。やり方は簡単。ダウンしたＣＯＭに近づき、起き上がる前にバックステップして距離をとる。するとＣＯＭはその場起き上がり攻撃を出すので、この攻撃が空振りしている間にこちらの攻撃を当てればＯＫだ。ポイントとなるのはバックステップするタイミング。こわがってすぐに下がってしまうと、ＣＯＭは「近くに敵がいない」と判断して回転起きをしてしまうぞ。キャラごとの攻略パターンも紹介しておくので、参考にしてもらいたい。

◀攻略は「MEDIUM」を前提にしているけれど、「EASY」で1ラウンド設定にすればもっと楽に勝てるはず。

▲まずはダウンさせる。ダウンを奪える技をチェックしておこう。


▲ＣＯＭにギリギリまで近づいて、その場起き上がり攻撃を誘う。


▲すぐバックステップし、ＣＯＭの空振りに技を合わせよう。

繰り返し

強敵ソウルエッジとはどう戦う？

他のキャラとは比べ物にならないほど強いソウルエッジ。しかし、冷静に動きを見ていれば、彼をダウンさせるチャンスがわかってくるはず。一度ダウンさせれば左パターンが通用するので、勝機も見えてくるのだ。

リング際まで下がり（ギリギリまで下がるのは逆効果）、ジオ・ダ・レイを誘うというバクチ的方法もある。これをわざと喰らって位置を入れ替え、起き上がり蹴りで落とすのだ。

▲空中にワープし、急降下してくるシャドウフレア。ガードしてから反撃しよう。

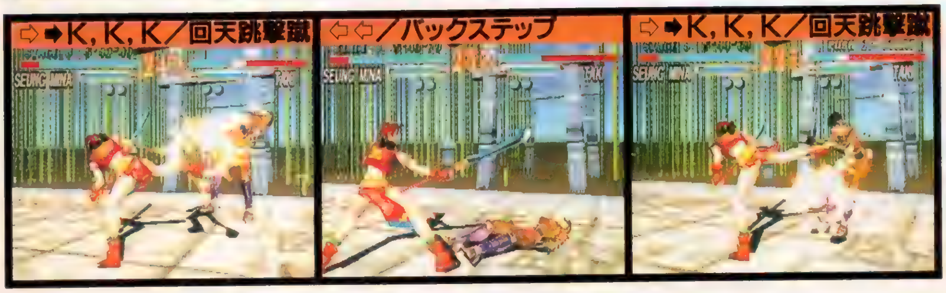
御剣平四郎（みつるぎへいしろう）

巻旋（ＢＢＡ⇩Ａ）を出し続けているだけでも意外と勝ち続けられる。ただし、後半になるとそうもいっていられなくなるので、相手の空振りを誘っての攻撃を決められるようになろう。巻旋や稲穂刈（⇩ＫＢ）などでＣＯＭをダウンさせたら、一度近づき、すぐにバックステップで間合いを離す。こうすることで、その場起き上がり攻撃を誘えるのだ。

◀空中コンボは巴掛（ＡＡＡ）で十分。ボタンを連打していればＯＫだ。

成美那（ソンミナ）

回天跳撃蹴を連発してリングアウト勝ちを狙おう。１発目が当たれば３発目は空振りしてしまうが、無理に２発で止める必要はない。ちょうどいいところまで踏み込むため、ＣＯＭのその場起き上がり攻撃を誘えるからだ。回天跳撃蹴がガードされてしまったら、すぐに掃蹴（⇩Ｋ）や舞葉蹴（⇦⇨Ｋ）を出そう。これらでリングアウトさせることも可能だ。



◀ギリギリ届く間合いから潜牙連尖撃（⇨Ｂ⇩Ａ）を連発するのもいい。

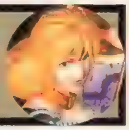
ジークフリート シュタウフェン

アーマーブレイカー（ＢＢＢ）を連発していくだけでなんとかなる。３発目が下段攻撃になっているため、喰らってくれることが多いのだ。３発目が当たると相手はダウンするが、追い打ち攻撃をしないで間合いを取り直した方が攻めを持続できる。タイミングによってはガード不能技のアースディバイド（⇩⇘⇨Ｂ）を起き上がりに決めることも可能だ。

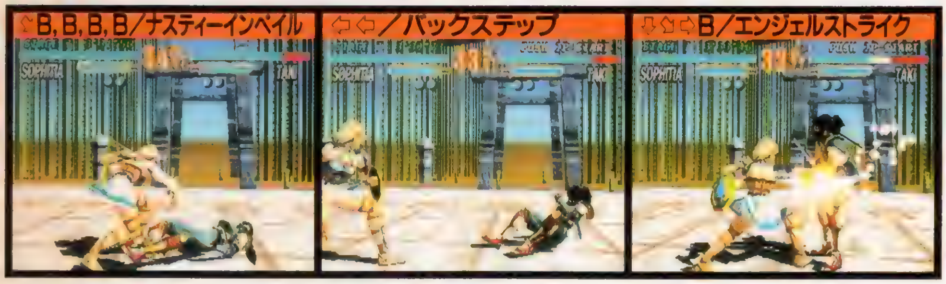
B, B, B／アーマーブレイカー　⇦⇦／バックステップ　B, B, B／アーマーブレイカー

◀⇦Ａをガードさせ、直後に⇨Ａを出すと喰らってくれることも多い。

ソフィーティア アレクサンドル



浮かせ技こそグレースヘブン（⇘Ｂ）にプレアーヘブン（立ち途中Ｂ）、ライトブリンガー（⇨⇩⇘Ｂ）と豊富だが、空中コンボ用の追い打ち攻撃はイマイチなものばかり。そこで、エンジェルストライク中心に組み立てたのがこのパターンだ。技が決まったらダウン攻撃のナスティーインペイルを４発当て、すぐに逃げる。後はこれの繰り返しでＯＫ。



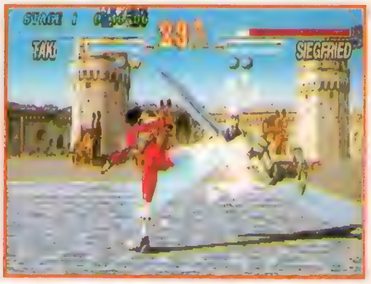
⇘B, B, B, B／ナスティーインペイル　⇦⇦／バックステップ　⇩⇘⇨B／エンジェルストライク

◀スターライトスプラッシュ（ＢＢＡＢ）を連発するだけでも勝てる。

タキ

ＣＯＭには地旋誅（Ａ＋Ｋ）がよく決まる。一度ダウンさせたら、その場起き上がり攻撃を空振りさせ、再び地旋誅を当てに行こう。ただし、地旋誅を出し終えた後は微妙に軸がずれてしまう点には注意！　そのまま地旋誅やダウン攻撃（⇘Ｋ）を出すと空振りしてしまうぞ。めんどうでも一度Ｇボタンを押し、相手の方向を向くようにしよう。

A+K／地旋誅　Gで向きを直してバックステップ　A+K／地旋誅



◀⇘ＢからのＡＢＫという空中コンボも使える。リングアウトを狙おう。

李（リ）　龍（ロン）

鬼門（⇘Ｂ）で浮かせたら逆鱗（ＡＡＡ）でお手玉し、ダウン攻撃の烈震（⇘Ｋ）につなぐ、という空中コンボがいい。相手が空振りしたら、すぐにこの連係を出せるようにしたい。このほかにも激砲（⇨➡Ｂ）で浮かせて双哭（⇨ＢＢ）につなぐ、というパターンもある。激砲は間合いが広いので、起き上がりを攻める場合はこちらを使うといい。

A, A, A／逆鱗によるお手玉　⇦⇦／バックステップ　⇨➡B／激砲からの空中コンボ

◀暗針（⇩Ａ）や伏爪（⇘Ａ）といった攻撃を出し続けるのも効果あり。

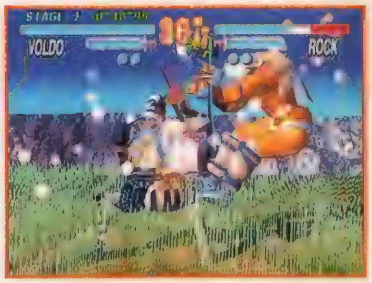
ヴォルド

空中コンボが得意なキャラだけに、積極的にリングアウト勝ちを狙おう。ラットチェイス（⇩ＡＡＡ）などで相手をリング際まで追い詰め、写真のように押し出すのだ。自分からリング際まで下がり、軸ずらし（避け）を繰り返して回り込んでもいい。ふつうに戦う場合も、浮かせてＡＡＢでお手玉をし、ダウン攻撃の⇧ＡＡＡにつなげる戦法が有効だ。

⇧K／スコーピオンステイル

⇩B／エクスタシー

これでリングアウト!



◀相手の起き上がりにデモンエルボー（⇨➡B）を決めるだけでもOK。

ロック

ひたすらスイングキャノン（ＡＢ）を出し続けるだけでＯＫ。相手はダウンしないが、問題はない。というのも、こちらの攻撃を喰らってひるんだ相手が、反撃したところ（距離が開いているので空振りする）に再びスイングキャノンを当てることができるため。出かかりが弱いので、スタート直後より少し離れた間合いをキープするように心掛けよう。

A, B／スイングキャノン

COMの空振りにスイングキャノン

スイングキャノンがヒット

◀接近時はストロークキャノン（⇨ＡＢ）で。空中コンボにも使える。

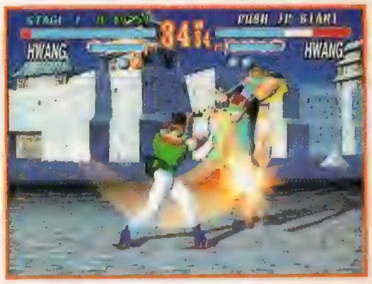
黄（ファン） 星京（ソンギョン）

回天跳撃蹴を使えるため、ミナと同じ戦法が使える。コマンド内容もシンプルなので、まずはこの戦法を身につけよう。うまくできない人は⇨➡と⇦⇦という操作を確実に出せないことが多い。プラクティスモードで練習しよう。そのほかにもＣＯＭの起き上がりに衝天空（⇨➡Ｂ）を合わせたり、⇧Ｂで浮かせてＡＡＡを決めるといった戦法もある。

⇨➡K, K, K／回天跳撃蹴

⇦⇦／バックステップ

⇨➡K, K, K／回天跳撃蹴



◀衝天空。コマンド内容にダッシュが含まれているため、間合調節が楽。

セルバンテス・デ・レオン

ＣＯＭに起き上がり攻撃を空振りさせ、そこにキャノンボールリフター（⇧Ｂ）を合わせて浮かせよう。ヒットしたらすぐにＡを連打してソウルストリークへ。３発とも当てたらグランドアンカリング（⇧Ａ＋Ｂ）で追い打ちだ。セイルハープーン（⇨ＢＢＢ）も使い勝手がいい。連発してもいいし、ＣＯＭの起き上がりに合わせてもいい。

⇧B／キャノンボールリフター

A, A, A／ソウルストリーク

⇧A+B／グランドアンカリング

◀スキは大きいが当たると大きいクロスボーンディバイダー（⇦⇦Ｂ）。

キャラクターコマンドリスト

〈見方〉 A＝◻ボタン／B＝△ボタン／K＝◎ボタン／G＝⊗ボタン／⇨＝レバーを入れる／➡＝レバーを長めに入れる／J＝ジャンプ／上＝上段攻撃／中＝中段攻撃／下＝下段攻撃

●武器なし基本攻撃(全キャラ共通)

系統	技	コマンド	攻撃タイプ	備考
通常	立ちパンチ	A	上	
	立ち中段パンチ	B	中	
	立ちキック	K	上	
	しゃがみパンチ	⬇A	下	
	しゃがみ中段パンチ	⬇B	中	
	しゃがみキック	⬇K	下	
	中段キック	⬃K	中	
振り返り	立ち振り返りパンチ	背を向けてA	上	相手に背を向けた状態で
	立ち振り返り中段パンチ	背を向けてB	中	相手に背を向けた状態で
	立ち振り返りキック	背を向けてK	上	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返りパンチ	背を向けて⬇A	下	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返り中段パンチ	背を向けて⬇B	下	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返りキック	背を向けて⬇K	下	相手に背を向けた状態で
避け	奥避けフック	⇩⇧A	中	
	奥避けアッパー	⇩⇧B	中	
	奥避けキック	⇩⇧K	下	
	手前避けフック	⇩⇩⇧A	中	
	手前避けアッパー	⇩⇩B	中	
	手前避けキック	⇩⇩K	下	
投げ	投げ 1	A＋G	投げ	男性キャラのみ
	投げ 2	B＋G	投げ	男性キャラのみ
	投げ 1	A＋G	投げ	女性キャラのみ
	投げ 2	B＋G	投げ	女性キャラのみ
	背後投げ	背後からA＋GorB＋G	投げ	相手が自分に背中を見せているとき
ジャンプ	小J早出しパンチ	Jと同時にAorB	中	
	小J遅出しパンチ	J中にAorB	中	
	小J早出しキック	Jと同時にK	特殊中段	
	小J遅出しキック	J中にK	中	
	大J早出しパンチ	Jと同時にAorB	中	
	大J遅出しパンチ	J中にAorB	中	
	大J早出しキック	Jと同時にK	特殊中段	
	大J遅出しキック	J中にK	中	
ダウン	小ダウン攻撃	⇧AorB	ダウン	
	大ダウン攻撃	⬆AorB	ダウン	

●武器あり基本攻撃(全キャラ共通)

通常	立ち横斬り	A	上	
	立ち縦斬り	B	中	
	立ちキック	K	上	
	しゃがみ横斬り	⬇A	下	
	しゃがみ縦斬り	⬇B	特殊中段	
	しゃがみキック	⬇K	下	
	中段キック	⬃K	中	
振り返り	立ち振り返り横切り	背を向けてA	上	
	立ち振り返り縦斬り	背を向けてB	中	
	立ち振り返りキック	背を向けてK	上	
	しゃがみ振り返り横切り	背を向けて⬇A	下	
	しゃがみ振り返り縦斬り	背を向けて⬇B	特殊中段	
	しゃがみ振り返りキック	背を向けて⬇K	下	
避け	奥避け横斬り	⇩⇧A	中	
	奥避け縦斬り	⇩⇧B	中	
	奥避けキック攻撃	⇩⇧K	下	
	奥避け特殊横斬り	⇩⇧⬃A	中	
	奥避け特殊縦斬り	⇩⇧⬃B	中	
	手前避け横斬り	⇩⇩A	中	
	手前避け縦斬り	⇩⇩B	中	
	手前避けキック攻撃	⇩⇩K	下	
	手前避け特殊横斬り	⇩⇩⬃A	中	
	手前避け特殊縦斬り	⇩⇩⬃B	中	
投げ	投げ 1	接近してA＋G	投げ	
	投げ 2	接近してB＋G	投げ	
	背後投げ	背後から接近してA＋GorB＋G	投げ	
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	鍔迫り合い中A連打	上	
	鍔迫り合い縦斬り	鍔迫り合い中B連打	中	
	鍔迫り合いキック	鍔迫り合い中K連打	下	
ジャンプ	小J早出し武器攻撃	Jと同時にAorB	中	
	小J遅出し武器攻撃	J中にAorB	中	
	小J早出しキック攻撃	Jと同時にK	中	後J中は出ない
	小J遅出しキック攻撃	J中にK	中	
	大J早出し武器攻撃	Jと同時にAorB	中	
	大J遅出し武器攻撃	J中にAorB	中	
	大J早出しキック攻撃	Jと同時にK	特殊中段	後J中は出ない
	大J遅出しキック攻撃	J中にK	中	
ダウン	小ダウン攻撃	⇧AorB	ダウン	
	大ダウン攻撃	⬆AorB	ダウン	

●武器あり(なし)起き上がり攻撃(全キャラ共通)

仰向け&うつ伏せ	その場	起き上がり武器攻撃	AorB	中	
		起き上がりキック	K	下	
	前転	起き上がり武器攻撃	AorB	中	
		起き上がりキック	K	下	
	後転	起き上がり武器攻撃	AorB	中	
		起き上がりキック	K	下	
	その場	起き上がり武器攻撃	AorB	中	
		起き上がりキック	K	下	
	前転	起き上がり武器攻撃	AorB	中	
		起き上がりキック	K	下	
	後転	起き上がり武器攻撃	AorB	中	
		起き上がりキック	K	下	

●武器なし特殊攻撃(全キャラ共通)

ジャブ	A	上	
ジャブ＆フック	A、A	上上	
ジャブ＆トーキック	A、K	上中	
パンチコンボ	A、A、A	上上上	
ボディーフック	⇨➡A	中	
アッパー	B	中	
ダブルアッパー	B、B	中中	
アッパー＆フック	B、A	中中	
エルボースマッシュ	⇩B	中	
ダブルナックル	⇨➡B	上	
ハイキック	K	上	
ダブルキック	K、K	上上	

サイドキック	⬂K	中	
スマッシュ＆フック	しゃがみB、A	中中	
スライディングキック	走ってK	下	
スピンキック	A＋K	中	
リバーススピンキック	A＋K	上	相手に背を向けた状態で

●武器あり特殊攻撃(キャラ別)

・ロック

ブリーズアクス	A	上	
ゲイルアクス	A、A	上上	
タイフーンアクス	A、A、A	上上上	
スイングキャノン	A、B	上中	
スピニングアクスキック	A、K	上上	
グリップショット	⇨A	上	
グリップストローク	⇨A、A	上上	
トルネードアクス	⇨A、A、A	上上下	
ストロークキャノン	⇨A、A、B	上上中	
スパイラルアクス	⬂A	中	
ホライズンアクス	⇩A	下	
サイクロンアクス	⬃A	下	
アクススイング	⇨➡A	中	
トルネードスパイク	⇨➡A、B	中中	2発目はダウン中の相手にヒット
ロックスプリット	B	中	
ロックアサルト	B、B	中中	
ロッククラッシャー	B、B、B	中中中	
ロックショット	B、A	中上	
アクスサイドキャノン	⇨B	中	
アクスヴォルケイノ	⬂B	中	
マウンテンクラッシャー	⇩B	特殊中段	
ベアファング	⇦B	中	
グラビティーアクス	⇨➡B	中	
ロックハイキック	K	上	
ロックニー	⇨K	中	
ロックミドルキック	⬂K	中	
キックヴォルテクス	⬂K、A	中上	
ホリゾンタルクリープキック	⇩K	下	
ホリゾンタルスィープキック	⬃K	下	
ショルダータックル	⇨➡K	中	
リバーススパイラルアクス	立ち上がり中A	特殊中段	
アクスサイドキャノン	立ち上がり中B	中	
ブルータルミドルキック	立ち上がり中K	中	
ランドスリップキック	走ってK	下	
サンライズアクス	⬇A、B	下中	
タイダルウェイブ	⇦A＋B	中	
ロックスラム	A＋G	投げ	
キャニオンダイブ	B＋G	投げ	
アトミックドロップマキシマム	背後からA＋GorB＋G	投げ	
デッドフォール	⇩⬃⇦B＋G	投げ	
ダイナマイトスラム	⬂A＋G	投げ	相手が自分に足を向けた状態で仰向けダウン中
ニールキック	⇧K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
レイジングスパイク	⇩⬂⇨B＋K	ガード不能	
グランドスラムヴォルテクス	A+B+K、⇨⬂⇩⬃⇦A+G	中	クリティカルエッジ
サンライズヴォルテクス	A+B+K、⇨⬂⇩⬃⇦B+G	中	クリティカルエッジ

・成 美那(ソン・ミナ)

刀撃	A	上	
連牙撃	A、A	上上	
刀撃蹴	A、K	上上	
連牙疾風刃	A、A、A	上上上	
連牙疾風脚	A、A、A、K	上上上中	
連牙地掃脚	A、A、A、⇩K	上上上下	
連牙揚風刃	A、A、B	上上中	
連牙転脚	A、A、K	上上上	
刀柄連撃	A、⇨A	上上	
背転柄撃	A、⇨A、A	上上上	
背転柄撃蹴	A、⇨A、A、K	上上上中	
背転柄撃掃蹴	A、⇨A、A、⇩K	上上上下	
速柄撃	⇨A	中	
柄撃蹴	⇨A、K	中上	
纏糸斬撃	⬂A	中	
掃撃	⇩A	下	
影踏刃	⬃A	下	
断撃	B	中	
断襲刃	B、B	中中	
背転断襲刃	B、B、B	中中中	
潜牙断襲刃	B、B、⇩A	中中下	
烈纏糸	B、A	中上	
滅纏糸	B、⇩A	中下	
断撃蹴	B、K	中上	
尖撃	⇨B	中	
連尖撃	⇨B、B	中中	
尖纏糸	⇨B、A	中中	
潜牙連尖撃	⇨B、⇩A	中下	
進断撃	⇦B	中	
断撃伐採儀	⇦B、⇩A＋B	中中	ダウン中の相手にもヒット
揚撃	⬂B	中	
翔砲撃	⇩B	特殊中段	
側面蹴	K	上	
踵落蹴	⇨K	中	
腹突蹴	⬂K	中	
掃蹴	⇩K	下	
鉤爪蹴	⇦K	上	
滑面蹴	⬃K	下	
舞葉蹴	⇦⇨K	上	
回天蹴	⇨➡K	中	
回天跳蹴	⇨➡K、K	中中	
回天跳撃蹴	⇨➡K、K、K	中中中	
牙震撃	立ち上がり中A	中	
翔撃	立ち上がり中B	特殊中段	
顎砕蹴	立ち上がり中K	中	
潜身蹴	走ってK	下	
旋陣粉砕儀	A＋B	中	3回ヒット
旋陣烈纏糸	A＋B、⇨A	中上	
旋陣斬馬撃	A＋B、⇨A、B	中上中	
重旋陣	A＋B、A＋B	中中	6回ヒット
旋風光翼儀	⇧A＋B	中	
円舞刀蹴	B＋K	中	
天舞跳輪儀	⬁B＋K	中	3回ヒット
跳転腿	A＋G	投げ	
柄首刈落	B＋G	投げ	
脱肩倒	背後からA＋GorB＋G	投げ	
岩砕蹴	⬂K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
成式揚身伐採儀	⬁A＋B	ガード不能	
成式奥義連弾儀	A+B+K、⬃⇦A+B	中	クリティカルエッジ

・タキ

裂抜	A	上	
裂組	A、A	上上	
組討伐	A、A、A	上上上	
断変	A、A、B	上上中	
忍変	A、A、⇩K	上上下	
乱破	A、B	上中	
組乱破	A、B、K	上中上	
裂誅	A、K	上上	
烈	⇨A	上	
苛烈	⇨A、B	上中	
迅烈	⇨A、B、B	上中中	
惨烈	⇨A、B、B、B	上中中中	
一文字	⬂A	中	
幽	⇩A	下	
忍薦	⬃A	下	
逆手返	⇨➡A	上	
断抜	B	中	
断組	B、B	中中	
組征伐	B、B、B	中中中	
裂変	B、B、A	中中上	
組誅伐	B、B、A、K	中中上上	
十字	B、A	中上	
十字組	B、A、K	中上上	
十字架	B、A、⇨K	中上中	
忍十字	B、A、⇩K	中上下	
断誅	B、K	中上	
影紙縫	⇨B	中	
揚羽	⬂B	中	
無風	⇩B	特殊中段	
鉄砲駆	⇨➡B	中	
誅	K	上	
連誅	K、K	上上	
三連誅	K、K、K	上上上	
水面誅	K、K、⇩K	上上下	
誅滅	K、K、A	上上上	
疾殺	⬂K	中	
疾空殺	⬂K、K	中中	
疾空滅殺	⬂K、K、K	中中中	
天誅	⇨K	中	
喝誅	⇦K	上	
潜針誅	⇩K	下	
撃誅	⇩K、K	下中	
魔瞰破	⇨➡K	上	
風車	⇩⬂⇨	特殊移動	
疾風車	⇩⬂⇨B	中	
竜巻車	⇩⬂⇨B、K	中上	
鎌尾	⇩⬂⇨K	下	
蛍	立ち上がり中A	特殊中段	
闇撫	立ち上がり中B	特殊中段	
闇縛	立ち上がり中B、B	特殊中段、中	ダウン中の相手にもヒット
鉢割	立ち上がり中K	中	
滑誅	走ってK	下	
地旋誅	A+K	特殊中段	2回ヒット
裏天誅	B+K	中	相手に背中を見せた状態で
笹火宙	⇨➡A+B	特殊移動	
卒塔婆返	A+G	投げ	
送火	B+G	投げ	
釣瓶落	背後からA+GorB+G	投げ	
鷹渡	⇩⬃⇦B+G	投げ	
搦倒	⇦A+G	返し投げ技	特定のキック攻撃に対してのみ
魔灼蹴	⇦A+G	返し投げ技	特定のキック攻撃に対してのみ
霧笹火	⬂K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
封魔龍炎剣	⇨⬂⇩⬃⇦B	ガード不能	
封魔百鬼断	A+B+K、⇩⇧B+K	中	クリティカルエッジ

・セルバンテス・デ・レオン

ソウルワイプ	A	上	
ソウルスイング	A、A	上	
ソウルストリーク	A、A、A	上上上	
ソウルトラッパー	A、A、⇩A	上上下	
ソウルスティール	A、A、B	上上中	
ジェントルウェイヴ	⇨A	上	
シザースウェイヴ	⬂A	中	
レイザーウェイヴ	⇩A	下	
ドレッドウェイヴ	⬃A	下	
ブレードストーム	B	中	
ヘイルストーム	B、B	中中	
ワイルドストーム	B、B、B	中中中	
ブラッドストーム	B、B、⇩A	中中下	
キャノンボールリフター	⬂B	中	
セイルスタッブ	⇨B	中	
セイルニードル	⇨B、B	中中	
セイルハープーン	⇨B、B、B	中中中	
スパイクアンカー	⇩B	特殊中段	
クロスボーンディバイダー	⇦⇦B	中	
パイルラングス	⇨⇨B	中	
アンカーキック	K	上	
アンカーストマックキック	K、⬂K	上中	
アンカーワイプキック	K、⇦K	上上	
アンカーミドルキック	⬂K	中	
アンカーフックキック	⇨K	上	
アンカーマルーンドキック	⇩K	下	
アンカースピンキック	⇦K	上	
アンカースワールキック	⬃K	下	
ヘッドスナップキック	⇨⇨K	中	
フルセイルホイスト	立ち上がり中A	特殊中段	
デヴァステイター	立ち上がり中B	特殊中段	
アンカーリヴァイヴキック	立ち上がり中K	中	
パイレーツクロス	A+B	中中	2回ヒット
キラーエックス	⇨A+B	中	2回ヒット
スラントクロス	⬂A+B	中	2回ヒット
アンカーワールプール	⬃A+K	下	
キラーエックスクロウラー	⇨➡A+B	中	2回ヒット
シンク・オブ・ガレオン	⇨➡B+K	中	ダウン中の相手にもヒット
ウィンドミルサーキュラー	⇨⇩⬂B	中中	2回ヒット
ジオ・ダ・レイ	⇩⬃⇦B	中	3回ヒット。Gでキャンセル可能
ウェイブフラッター	走ってK	下	
トレメンダスサージ	A+G	投げ	
キャノンボールスプリット	B+G	投げ	
フラッシュフラッド	背後からA+GorB+G	投げ	
グランドアンカリング	⬂A+B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
エターナルカース	⬃A+B	ガード不能	
ラーファガ・トルナード	A+B+K、⇨⇩⬂A+K	中	クリティカルエッジ

・黄 星京(ファン・ソンギョン)

刀撃	A	上	
連爪撃	A、A	上上	
連爪閃風刃	A、A、A	上上上	
連爪転葬刃	A、A、⇩A	上上下	
連爪衝天空	A、A、B	上上中	
壁砕刃	⇨A	上	
雷襲刃	⬂A	下	
返風刃	⬂A、A	下上	
風雲嵐舞刃	⬂A、A、B	下上中	
散界斬	⇩A	下	
裏振撃	⇦A	上	
転葬刃	⬃A	下	
断撃	B	中	
灼熱断	B、B	中中	
煌熱断	B、B、A	中中上	
煌熱転葬刃	B、B、A、⇩A	中中上下	
煌熱衝天空	B、B、A、B	中中上中	
尖撃	⇨B	中	
剛烈刃	⬂B	中	
極展斬	⇩B	特殊中段	
裏割撃	⇦B	中	
衝天空	⇨➡B	中	
側面蹴	K	上	
落追蹴	K、K	上中	
転踊蹴	⇨K	上	
腹突蹴	⬂K	中	
鉤爪蹴	⇦K	上	
滑面蹴	⬃K	下	
払鎌蹴	⇩K	下	
払鎌昇撃	⇩K、B	下中	
回天蹴	⇨➡K	中	
回天跳蹴	⇨➡K、K	中中	
回天跳撃蹴	⇨➡K、K、K	中中中	
舞葉蹴	⇦⇨K	上	
双衝天	A+B	中中	
洸滅断	⇨➡A+B	中	
及歩	⇩⬂⇨	特殊移動	
及歩落雁刃	⇩⬂⇨A	特殊中段	
及歩趨蝶刃	⇩⬂⇨A、B	特殊中段、中	
及歩翔空刃	⇩⬂⇨B	特殊中段	
及歩浮膝蹴	⇩⬂⇨K	中	2発ヒット
落雁刃	立ち上がり中A	特殊中段	
拝趨蝶刃	立ち上がり中A、B	特殊中段、中	
翔空刃	立ち上がり中B	特殊中段	
浮膝蹴	立ち上がり中K	中	2発ヒット
潜身蹴	走ってK	下	
瞬烈荒神剣	A+G	投げ	
迅速万雷蹴	B+G	投げ	
急襲斬首撃	背後からA+GorB+G	投げ	
鉄砕蹴	⬂K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
黄式猛襲烈火刃	⇦B+K	ガード不能	
黄式救国炎舞撃	A+B+K、⇦⬃⇩⬂⇨A+B	中	クリティカルエッジ
黄式正義霹靂斬	A+B+K、⇦⬃⇩⬂⇨B+K	中	クリティカルエッジ

・ソフィーティア・アレクサンドル

スライドブレード	A	上	
スライドフロー	A、A	上上	
スライドストリーム	A、A、A	上上上	
スライドアンダーストリーム	A、A、⇩A	上上下	
スライドストリームキック	A、A、A、K	上上上中	
スライドアッパーヘブン	A、A、B	上上中	
スライドエンジェルキック	A、A、K	上上中	
スライドアンダーキック	A、A、⇩K	上上下	
エンジェルアロー	⇨A	上	
スライドミラージュ	⬂A	中	
アンダースライドブレード	⇩A	下	
リバースミラージュ	⇦A	中(中)	カウンターヒット時のみ 2発目自動ヒット
ソードスプラッシュ	B	中	
ライジングスプラッシュ	B、B	中中	
スターダストスプラッシュ	B、B、B	中中中	
スプラッシュシールドアタック	B、B、A	中中上	
スプラッシュアンダーストリーム	B、B、⇩A	中中下	
スプラッシュアンダーキック	B、B、⇩K	中中下	
スターライトスプラッシュ	B、B、A、B	中中上中	
クイックストライク	⇨B	中	
グレースヘブン	⬂B	中	
アッパーヘブン	⇩B	中	
ソードシャワー	⇦B	中	
ホーリーハイキック	K	上	
キックデュオ	K、K	上中	
パルーシアキック	K、K、⇩K	上中下	
キックパラディソス	K、K、⇩K、⇨K	上中(下キャンセル)中	
スプリンクルキック	⇨K	上	
ホーリーミドルキック	⬂K	中	
スプリンクルアンダーキック	⇩K	下	
トルネードローキック	⬃K	上下	
エンジェルキック	⬀K	中	
エンジェルスパイラル	⬀K、A	中下	
エンジェルフォール	⬀K、B	中中	2発目はダウン中の相手にもヒット
エンジェルサマー	⬀K、K	中中	
エンジェルステップ	⇩⬂⇨	特殊移動	
エンジェルストライク	⇩⬂⇨B	中	
ホーリーステップ	⇨⇩⬂	特殊移動	
エンジェルサテライト	⇨⇩⬂A	中	
ライトブリンガー	⇨⇩⬂B	中	
ミラージュサテライト	立ち上がり中A	特殊中段	
プレアーヘブン	立ち上がり中B	特殊中段	
エンジェルスプリング	立ち上がり中K	中	
ハイドアンドソード	立ちガード中B	上	
アンダーエンジェルアロー	しゃがみ前進始めA	下	
シールドスマッシュ	しゃがみ前進始めB	下	
フロアスイーパー	走ってK	下	
トルネードハイキック	A+K	上	
スリーピングキック	A+G	投げ	
ホーリークラッカー	B+G	投げ	
ホーリードライバー	B+G、⇩A+B+K	投げ	ホーリークラッカー中
ボトムズアップ	背後からA+GorB+G	投げ	
エンジェルズパニッシュメント	⇦A+G	返し投げ技	特定の相手の攻撃に対してのみ
エンジェルズジャッジメント	⇦A+G	返し投げ技	特定の相手の攻撃に対してのみ
エンジェルズリプライザル	⇦A+G	返し投げ技	特定の相手の攻撃に対してのみ
エンジェルズレクイエム	⇦A+G	返し投げ技	特定の相手の攻撃に対してのみ
ナスティーインペイル	⬂B、B、B、B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
ゴー・トゥー・ヘブン	⇦⇦⇦A、B	ガード不能	
プリ・ティス・フォティアス	A+B+K、⇩⬂⇨A+G	中	クリティカルエッジ
プリ・ティス・アネモス	A+B+K、⇩⬂⇨B+G	中	クリティカルエッジ

・李 龍(リ・ロン)

鱗打	A	上	
尖鱗	A、A	上上	
逆鱗	A、A、A	上上上	
掃鱗	A、A、⇩A	上上下	
鱗風	A、A、K	上上中	
潜尾	A、A、⇩K	上上下	
蹂躙	A、A、⇩K、B	上上下中	
転牙	A、B	上中	
奔舞	A、B、K	上中上	Kの入力タイミングに若干の幅あり
酔打	⇨A	上	
尖酔	⇨A、A	上上	
逆酔	⇨A、A、A	上上上	
掃酔	⇨A、A、⇩A	上上下	
酔風	⇨A、A、K	上上中	
酔尾	⇨A、A、⇩K	上上下	
酔躙	⇨A、A、⇩K、B	上上下中	
酔牙	⇨A、B	上中	
酔舞	⇨A、B、K	上中上	
斬獲	⬂A	中	
暗針	⇩A	下	
翻襲	⇦A	中	
伏爪	⬃A	下	
焦熱	⬇A、⇧B	下中	
牙撃	B	中	
雷牙	B、B	中中	
炎牙	B、B、B	中中中	
転鱗	B、A	中上	
揚風	B、K	中中	Kの入力タイミングにより Bをキャンセル可
騎哭	⇨B	上	
双哭	⇨B、B	上中	
鬼門	⬂B	中	
序車	⇦B	中	
破車	⇦B、B	中中	
急車	⇦B、B、B	中中中	
転滅	⇩B	特殊中段	
轟落	⬃B	中	
虚襲	⬃B、A	(中キャンセル)下	
激砲	⇨➡B	中	
風蹴	K	上	
連風	K、K	上中	
砂塵	K、⇩K	上下	
砂煙	K、⇩A	上下	
迫風	⇨K	中	
空蹴	⬂K	中	
掃風	⇩K	下	
疾風	⇨➡K	上	
裂尾	⇩⬂⇨B	中	3回ヒット
転紗	⇩⬃⇦	特殊移動	
背針	⇩⬃⇦B	中	
爆針	⇩⬃⇦B、⇦B	中上	
惨破	立ち上がり中A	特殊中段	
滅刺	立ち上がり中B	特殊中段	
噴炎	立ち上がり中K	中	
迅顎	走ってK	下	
閃滅	A+B	中中	2回ヒット
轟沈	A+G	投げ	
捻縛	B+G	投げ	
背落	背後からA+GorB+G	投げ	
化蹴	⇦A+G	返し投げ技	相手の特定キック攻撃に対してのみ
烈震	⬂K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
断絶	⬃B+K	ガード不能	
絶招	A+B+K、⇨➡A+B	中	クリティカルエッジ

・ヴォルド

サイドクロー	A	上	
シザースクロー	A、A	上上	
エクスタティックダンス	A、A、B	上上中	
ミュートスクラッチ	A、B	上中	
ミュートスラッシュ	A、B、A	上中中	
トリックネイル	A、⇩B	(上キャンセル)下	
サイドクローキック	A、K	上中	
ステップクロー	⇨A	上	
ブラインドブレード	⬂A	中	
ブラインドクロー	⇦A	上	
ブラインドスピン	⇦A、A	上上	
ラットチェイス	⇩A	下	
ラットチェイス	⇩A、A	下下	
ラットチェイス	⇩A、A、A	下下下	
ラットチェイスキック	⇩A、A、A、K	下下下上	
ラットチェイスキック	⇩A、K	下上	
スタンピードスクラッチ	B	中	
スタンピードシュレッダー	B、B	中中	
スタンピードシュレッダー	B、B、B	中中中	3発目はカウンターヒット時のみ
スタンピードシュレッダー	B、B、B、B	中中中中	3発目以降はカウンターヒット時のみ
スタンピードシュレッダー	B、B、B、B、B	中中中中中	3発目以降はカウンターヒット時のみ
ブレイドネイル	⇨B	上	
ストマックスライサー	⬂B	中	
ヘルチョップ	⇦B	中	
エクスタシー	⇩B	中	
モアエクスタシー	⇩B、B	中	
デモンエルボー	⇨➡B	中	
ミュートハイキック	K	上	
ミュートスピンキック	⇨K	中	
ミュートミドルキック	⬂K	中	
ミュートローキック	⇩K	下	
スコーピオンズテイル	⬃K	中	
スコーピオンズクロー	立ち上がり中A	特殊中段	
テイストバッド	立ち上がり中B	特殊中段	
ルナティックスピン	立ち上がり中K	中	
プレイングマンティス	A+B	中	
ギロチンシザース	⇦A+B	中	
プレイングキャンサー	⇩A+B	下	
ゲートオープナー	⇨➡A+B	中	
ゲートプライヤー	⇨➡A+B、K	中中	
インセインフリップ	⇨➡A+B+G	中	
インセイントラップ	⇨➡A+B+G、K	中中	
デスローズ	A+K	上上	2回ヒット
ローリングクレイジー	A+G	下	相手に背中を見せている状態で
ホイール・オブ・フォーチュン	A+G、⇧B	下、投げ	ローリングクレイジーヒット中
ブラインドダイブ	しゃがみ前進始めA+B	上	
イモータルベルチー	⇩A+B	下	相手に背中を見せている状態で
スライディングフック	走ってA	下	
スーイサイドダイブ	走ってK	下	

スピニングアンブレラ	A+G	投げ	
センチピードナイトメア	B+G	投げ	
サディスティックスパイダー	背後からA+GorB+G	投げ	
ブラッディドリル	⇩⇘⇨B+G	投げ	
グレイブディガー	⇘A、A、A	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
ブラインドターン	⇩⇙⇦	特殊移動	
ウェブワイパー	⇩⇘⇨A	ガード不能	
ザ・ギア・オブ・マッドネス	A+B+K、⇧⇩A+B	中	クリティカルエッジ

• 御剣 平四郎

掛	A	上	
双掛	A、A	上上	
巴掛	A、A、A	上上上	
掛旋	A、A、⇩A	上上下	
掛神楽	A、A、B	上上中	
綴	⇨A	上	
綴旋	⇨A、⇩A	上下	
綴神楽	⇨A、B	上中	
散黄金	⇘A	中	
残雪	⇩A	下	
轡払	⇦A	上	
脛旋	⇙A	下	
拝	B	中	
拝摺	B、B	中中	
拝巻	B、B、A	中中上	
巻旋	B、B、A、⇩A	中中上下	
巻神楽	B、B、A、B	中中上中	
風穴	⇨B	中	
天霧子	⇘B	中	
燻	⇩B	特殊中段	
轡掠	⇦B	中	
空神楽	⇨➡B	中	
蹴	K	上	
面割	⇨K	中	
横蹴	⇘K	中	
弾刺	⇦K	中	
弾割	⇦K、B	中中	
稲穂巻	⇩K	下	
稲穂刈	⇩K、B	下中	
刈	立ち上がり中A	特殊中段	
刈旋	立ち上がり中A、⇩A	特殊中段、下	
刈神楽	立ち上がり中A、B	特殊中段、中	
節穴	立ち上がり中B	特殊中段	
膝鎚	立ち上がり中K	中	
朧神楽	A+B	中中	
炎吹	⇨➡A+B	中	
差踏	⇩⇘⇨	特殊移動	
差踏刈	⇩⇘⇨A	特殊中段	
差踏刈旋	⇩⇘⇨A、⇩A	特殊中段、下	
差踏刈神楽	⇩⇘⇨A、B	特殊中段、中	
差踏節穴	⇩⇘⇨B	特殊中段	
差踏膝鎚	⇩⇘⇨K	中	
滑り淡雪	走ってK	下	
殺メ時雨	A+G	投げ	
離レ是薩	B+G	投げ	
榊ノ銭	背後からA+GorB+G	投げ	
八卦ノ鎬	⇦A+G	返し投げ技	特定武器攻撃に対してのみ
六道ノ捌	⇦A+G	返し投げ技	特定武器攻撃に対してのみ
畦縫	⇘B	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
酉ノ暮六	⇨⇘⇩⇙B	ガード不能	
黄泉ノ連	A+B+K、⇨⇘⇩⇙⇦A+K	中	クリティカルエッジ
三途ノ渡	A+B+K、⇦⇙⇩⇘⇨B+K	中	クリティカルエッジ

• ジークフリート・シュタウフェン

スラッシュ	A	上	
ダブルスラッシュ	A、A	上上	
スラッシュクロス	A、A、B	上上中	
スラッシュグラウンダー	A、⇩A	上下	
クイックスピンスラッシュ	⇨A	上	
パウワースラッシュ	⇘A	中	
レッグスラッシュ	⇩A	下	
バックスピンスラッシュ	⇦A	上	
ソードバスター	B	中	
ヘルムディバイダー	B、B	中中	
アーマーブレイカー	B、B、B	中中下	
ブレイクキック	B、B、K	中中上	
バスターグラウンダー	B、⇩A	中下	
バスタースピンキック	B、K	中中	
ピースィングストライク	⇨B	中	
スカイスプリッター	⇘B	中	
シャドウバスター	⇩B	特殊中段	
ヘッドバット	⇦B	上	
ダブルヘッドバット	⇦B、A	上上	
トリプルヘッドバット	⇦B、A、B	上上上	
スラスト	⇙B	中	
スラストスロー	⇙B、⇦B	中	
フェイタルダイブ	⇦⇦B	中	
フェイタルドライブ	⇦⇦B、B	中下	
ダークハイキック	K	上	
ストレッチハイキック	⇨K	上	
ダークミドルキック	⇘K	中	
アクセルキック	⇘K、K	中下	
アクセルヘッドアッパー	⇘K、K、B	中下中	
アクセルローキック	⇩K	下	
ブリックブレイクキック	⇨⇨K	上	
ライジングスラッシュ	立ち上がり中A	特殊中段	
メイルシュトローム	立ち上がり中A、A	特殊中段、下	
フルスイングスプリッター	立ち上がり中B	中	
ライジングキック	立ち上がり中K	中	2発ヒット
スライディングキック	走ってK	下	
ドロップキック	走ってB+K	上	
スピンキック	A+K	上	
フライングエッジ	⇨➡A+B	中	ダウン中の相手にもヒット
ショルダーチャージ	⇨B+K	中	
ヒルトインパクト	A+G	投げ	
ナイトメアスラッシャー	B+G	投げ	
フラップジャック	背後からA+GorB+G	投げ	
アップトス	⇩A+G	投げ	
ストンピング	⇘K、K、K、K	ダウン攻撃	相手がダウン中の時のみ
アースディバイド	⇩⇘⇨B	ガード不能	
シュトュルムアングリフ	A+B+K、⇨⇩⇘B+K	中	クリティカルエッジ

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

ラストダンジョン公開で4カ月にわたる『ペルソナ』攻略もついに終結。お面座談会&人気投票発表で最後を飾ります!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いつもギリギリで編集さん方に迷惑をかけ、ヒーヒー言いながらやってた攻略ページ。本当に苦しかったけど、すごく楽しかった4カ月でした。こう言えるのは「ペルソナ」が本物の秀作だったってことだと思います。あとは「愛」ってヤツかな(笑)。本誌での攻略は今回で最後だけど、Vol.38の付録では総集編をやる予定です。今までの総まとめだけど、精一杯の愛を込めて贈るので是非どうぞ。さて、この仕事が終わったら今度は自分の好きなように『ペルソナ』をプレイしよっと。（PON）

これが最後の大攻略

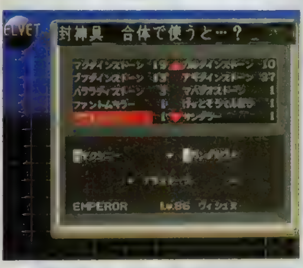
今回は、2つのシナリオのラストダンジョンであるアヴィディア界と氷の城をマップ解説を含めて攻略。全封神具組み合わせ表、出現アクマデータ、LV99までのペルソナ一覧などで完全フォローし、エンディングまで導く!

そしてP57からは、『ペルソナ』にハマった編集&ライター10人による「お面座談会」と、人気投票の結果発表を合わせて掲載。この最終攻略を、金子一馬氏特別描き下ろしのイラストとともにお贈りする!

 ©1996 ATLUS

全封神具合体の組み合わせ表

今までにもお伝えしたが、封神具には、対応した種族を作る合体に加えるものと、特定のスペルカードの組み合わせに加えるものの2種類存在する。前者は合体後のペルソナの種族も対応種族と同じだが、後者はその組み合わせの合体結果とはまったく違う種族のペルソナができあがるぞ。ここでは限定の組み合わせを含めた、すべての封神具合体を一挙に公開しよう。今回掲載した金子氏のイラストに描かれている8体は、そのどれもが封神具合体で作れるペルソナたちだ。ぜひ実際に作って、彼らの勇姿を、その目で確かめてみてほしい。



種族対応封神具合体

封神具名	セベク篇入手場所	雪の女王篇入手場所	対応種族	合体後のペルソナ
閻魔帳	サンモール・カジノ	氷の城・カジノ	HIEROPHANT	LV4 ヤマ
正宗の眼帯	サンモール・カジノ	氷の城・カジノ	EMPEROR	LV23 ブラフマー
ニブルの結晶	ジョイ通り・カジノ	氷の城・カジノ	DEATH	LV34 ヘル
武帝の仙桃	ジョイ通り・カジノ	氷の城・カジノ	EMPRESS	LV44 セイオウボ
フレイムショール	セベクビル2F宝箱	ヒュプノスの塔2F宝箱	MAGICIAN	LV8 フーリー
レイヴァンフェザー	セベクビル3F宝箱	ヒュプノスの塔2F宝箱	JUSTICE	LV8 ネヴァン
水天宮のお札	Bマーケット・カジノ	タナトスの塔タルタロス	MAGICIAN	LV47 ヴァルナ
黒いガータベルト	Bマーケット・カジノ	氷の城・カジノ	MOON	LV53 サキュバス
雷おこし	Bマーケット・カジノ	氷の城・カジノ	HIEROPHANT	LV74 フヘディーメルゲン
武将の駒	LV25オーマ+8交換	LV25オーマ+8交換	JUSTICE	LV66 ビシャモンテン
フィウォルライニージ	迷いの森宝箱	なし	DEVIL	LV25 ブレス
ジャストドゥイット	迷いの森宝箱	ネメシスの塔4F宝箱	JUDGEMENT	LV7 ニケー
プレザン	マナの城5F宝箱	ネメシスの塔7F宝箱	PRIESTESS	LV37 ウルズ
ホワイトタブレット	マナの城5F宝箱	タナトスの塔タルタロス	HERMIT	LV39 ビャッコ
告発者の日記	LV32アヌビス+8交換	LV32アヌビス+8交換	JUDGEMENT	LV79 サタン
ブラックタブレット	デヴァ・ユガ3F宝箱	タナシスの塔タルタロス	TEMPERANCE	LV45 ゲンブ
ブルータブレット	迷いの森・奥宝箱	タナトスの塔タルタロス	WORLD	LV49 セイリュウ
クリムゾンタブレット	アラヤの岩戸B5F	氷の城	SUN	LV55 スザク
ロゼッタの石碑	アラヤの岩戸B8F	アンブロシアと交換	EMPEROR	LV62 アメンラー
バッセ	アラヤの岩戸B8F	なし	PRIESTESS	LV61 ヴェルザンディ
鼈甲ぶちの眼鏡	アラヤの岩戸B8F	アンブロシアと交換	JUDGEMENT	LV60 ????
ヴィクトリアルーン	アラヤの岩戸B8F	アンブロシアと交換	JUSTICE	LV54 ティール
禊ぎの聖水	アラヤの岩戸B8F	なし	CHARIOT	LV59 スサノオ
裁きの契約書	アラヤの岩戸B8F	アンブロシアと交換	JUDGEMENT	LV62 ミカエル
鹿の剥製	アラヤの岩戸B8F	アンブロシアと交換	MAGICIAN	LV59 フレイ
バッファロービーツ		アンブロシアと交換	EMPRESS	LV57 ドゥルガー
バビロンのひつぎ	アラヤの岩戸B8F	なし	DEATH	LV58 モト
むぼうの仮面	魔人ゴッドカンドリが落とす	なし	TOWER	LV66 ニャルラトホテプ
異教の偶像	魔人アリスが落とす	魔人アリスが落とす	DEVIL	LV77 ベルゼブブ

組み合わせ限定の封神具合体

封神具名	セベク篇入手場所	雪の女王篇入手場所	スペルカードの組み合わせ	合体後のペルソナ
褻楼羅像	Bマーケット・カジノ	氷の城・カジノ	LV42 邪鬼ラクシャーサ + LV52 妖鬼ヤクシャ	LV79 ガルーダ
ドルドナの欋	LV25アンヴァル+8交換	LV25アンヴァル+8交換	LV58 邪龍クロウクルーワッハ + LV22 妖獣キャスパルク	LV80 イルダーナ
アヴニール	LV37ウルズ+8交換	LV37ウルズ+8交換	LV70 邪龍ファヴニール + LV67 龍王ウロボロス	LV88 スクルド
ドラゴンスケイル	アラヤの岩戸B6F	氷の城	LV38 龍王ナーガ + LV19 妖鳥タクヒ	LV97 ショクイン
明けの明星	LV65イシュタル+8交換	LV65イシュタル+8交換	LV43 鬼女サロメ + LV32 妖鬼ピコリュス	LV99 ルシファー
オリーブの首飾り	邪龍ファヴニールが落とす		LV43 妖獣スキュラ + LV34 鬼女アルケニー	LV90 パラスアテナ
カルカッタ土産	幽鬼ミヤスドコロが落とす		LV51 鬼女ダーキニー + LV54 魔獣ドゥン	LV85 カーリー
マキシテンペスト	妖獣フェンリルが落とす		LV65 妖魔ガネーシャ + LV45 地霊カワンチャ	LV96 シヴァ
一日一膳	堕天使アドラメルクが落とす		LV35 妖魔ジン + LV64 天使ケルプ	LV94 ウォフマナフ
虎の腹巻き	龍王ウロボロスが落とす		LV16 妖鬼ハンニャ + LV53 邪鬼ギリメカラ	LV89 インドラ
アヴァターラ	全スペルカードを入手したとき		LV37 妖鬼ヤクシニー + LV18 妖魔ガンダルヴァ	LV86 ヴィシュヌ

雪の女王篇

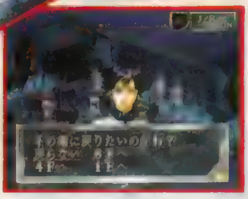
氷の城

すべての因縁の鎖を断ち切り、"永遠の夜"到来を阻止せよ!

3つの塔をクリアした時点で鏡の破片が8枚以上あれば、中庭で雪の女王との戦闘になる。雪の女王はブフ系を吸収するので、その点さえ気をつければLV40前後で勝てるだろう。
この戦闘後、1F南のあかずの間だった部屋に入れるようになり、ここから2F以降の道が開かれるのだ。さらにショップの品揃えも変わるので、突入前に装備を固めたり必要なものを買ったりしておくこと。

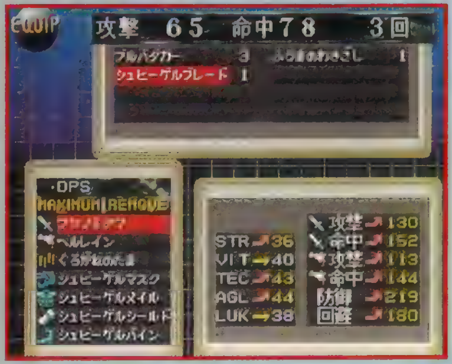
氷の城は11Fまである長丁場。特に5F～8Fは階段が複雑に入り組んでいるので、階段のつながりをチェックしながら進めることをオススメする。途中で会える4人は、5F東にいる仮面の女子生徒、5F北東にいる白い女の子、6Fの仮面の男子生徒、7Fの黒い女の子の順で会うといいだろう。9Fには施設が十分揃っており、ワープ部屋を利用すれば1F、4F、8Fに移動できるぞ。必要に応じて活用しよう。また、4F行き止まりの落とし穴から行く3Fの部屋では、各キャラ専用の最強ペルソナが作れる封神具を手に入れられるので必ず寄るようにね。

▲最終決着をつけるべく、氷の城最上階へＧＯ!!



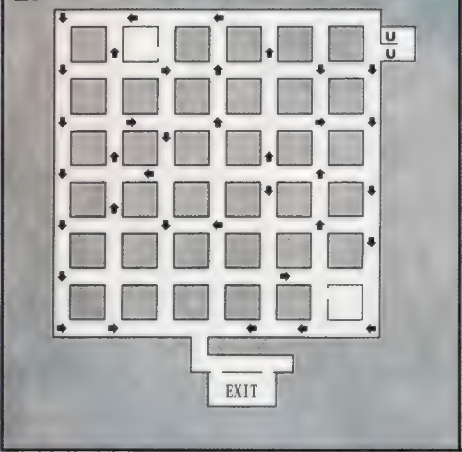
▶9Fの男子生徒に話せば3つの階に移動できるぞ。

鏡の破片を全部集めると最強装備がGETできる!!



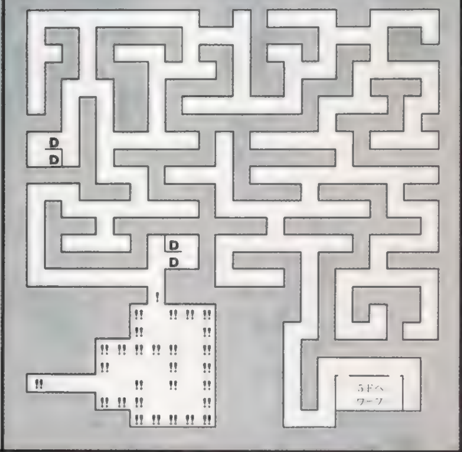
鏡の破片を12枚すべて集めれば、きっとイイことがあると信じてた人に朗報！鏡の破片を12枚揃えて鏡を完成させると、最強装備のシュピーゲルシリーズを手に入れることができるぞ。まず冴子先生を救出したときに、鏡がシュピーゲルシールドに変化。その後、氷の城3Fの体育倉庫にある紙切れを見つけ、そのヒントを頼りに指定された場所を調べればシュピーゲルブレード、シュピーゲルマスク、シュピーゲルメイル、シュピーゲルバインが入手できるのだ。ちなみに、これらの装備品は主人公専用。

2F

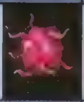


3F

4F



出現アクマDATA<その①>

悪霊 レギオン
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城2～4F、2Dなど
アイテム キンモウキュウビノムチ
能力 ヘルズアイズ
特性 物理攻撃があまり効かない、炎に弱い

魔獣 セルケト
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城2～4F、2Dなど
アイテム ガーネット
能力 タルカジャ、デカジャ、麻痺針、ウイルス引っ掻き
特性 体当たりが効かない、ムチに弱い

妖鳥 アエロー
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

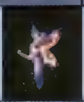
出現場所 氷の城2～4F、岩戸など
アイテム マハガルーラストーン
能力 マハガルーラ、ガルダイン、九十九針、羽ばたき
特性 ガル系を反射、物理魔法に弱い

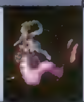
幽鬼 ドゥルジ
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城2～4F、岩戸など
アイテム フィジカルガード
能力 ヘルズアイズ、ウイルス噛み付き、溶解液
特性 ガンを反射する、やや魔法に強い

堕天使 ベリス
LV:48 HP:480 SP:480

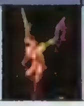
出現場所 氷の城2～6F、岩戸など
アイテム ぐしのせきばん
能力 マハムド、灼熱車輪、体当たり、止揚の紅
特性 アギ系を吸収、ブフ系に弱い

妖精 ティターニア
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城3～6F、岩戸など
アイテム ようとうニヒル
能力 マハザンダイン、マグダイン、ディアラハン、子守唄、デビルスマイル
特性 マグナ系を反射、物理魔法に弱い

龍王 オトヒメ
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城4～7F、岩戸など
アイテム アメジスト
能力 柔の波、キャンディボイス、氷の壁
特性 ブフ系を吸収、ややアギ系に弱い

外道 シャドウ
LV:50 HP:550 SP:300

出現場所 氷の城4～7F、岩戸など
アイテム メタルカード
能力 神等去出八百万撃、西撃破
特性 物理攻撃を吸収、魔法に弱い

夜魔 サキュバス
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城5～7F、岩戸など
アイテム オパール
能力 ドルミナー、マリンカリン、ムドオン、ルナトラップ、熱い口づけ
特性 魔法を吸収、物理攻撃に弱い

妖魔 テング
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城5～7F、岩戸など
アイテム ガルダインストーン
能力 ガルダイン、羽ばたき、竜巻旋回
特性 ガル系を反射、物理魔法に弱い

邪龍 ムシュフシュ
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible]

出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム せきじゃのつるぎ
能力 散雷撃、石化噛み付き
特性 ジオ系を反射、精霊魔法に弱い

鬼女 ダーキニー
LV:51 HP:510 SP:408

出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム はんごんこう
能力 フレイダイン、マハジオダイン、子守唄、ヘルズアイズ、狼牙天誅斬
特性 フレイ・メギドを反射、精霊魔法に弱い

【共通マップ表記】U……上り階段、D……下り階段、S……アガスティアの木、✚……回復の泉、V……ベルベットルーム、→……一方通行、！……ダメージ、!!……落とし穴、×……毒、★……イベント

アンブロシアと封神具の交換

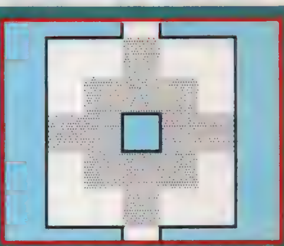
3Fにいるヒーホー君＆ヒホ子ちゃんに話すと、アンブロシアと交換に封神具がもらえる。ただし、アンブロシアの数によって制限があるので、誰の封神具をもらうのかよく考えて交換しよう。このアンブロシアの数は、3つの塔をクリアする順番に関係している。普通にプレイしてきた場合は2つしか入手できないが、タナトスの塔・ネメシスの塔・ヒュプノスの塔の順にクリアすると5つ全部手に入れられるのだ。

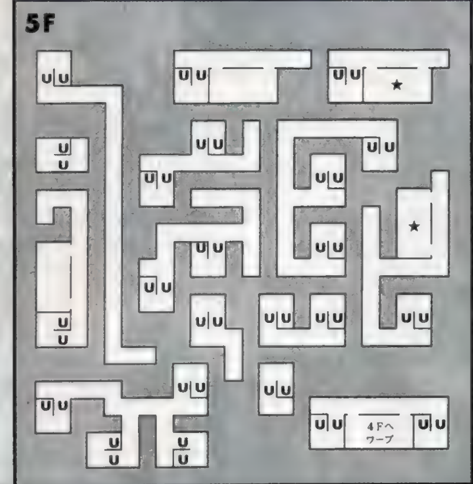
▲ヒーホー君＆ヒホ子ちゃんと物々交換。アンブロシアはアクマの大好物!?

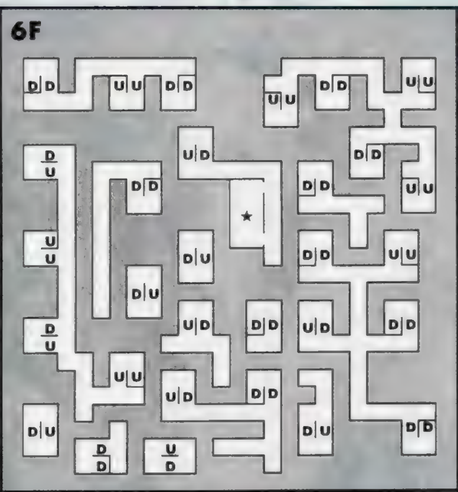
8Fの仕掛け広間の解説

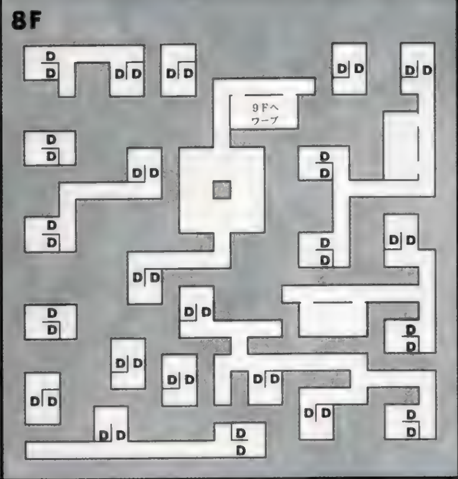
8Fの広間では、9Fに進むためにあるカラクリを解かなければならない。セベク篇をプレイした人はピンときたと思うが、デヴァ・ユガ6Fと同じような仕掛けになっているのだ。

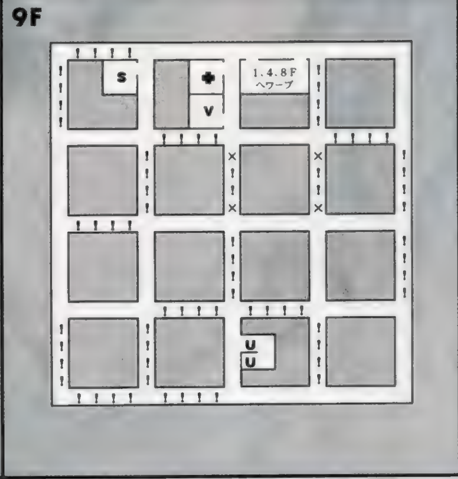
この仕掛けは、歩くたびに変わる床の色と天井の色とを一致させればいいのだ。まず中央の柱を中心に十字に点灯させ、次に柱の周りを囲むように点灯すればOK。一歩ごとに確認しながら、天井と床の色を合わせていこう。

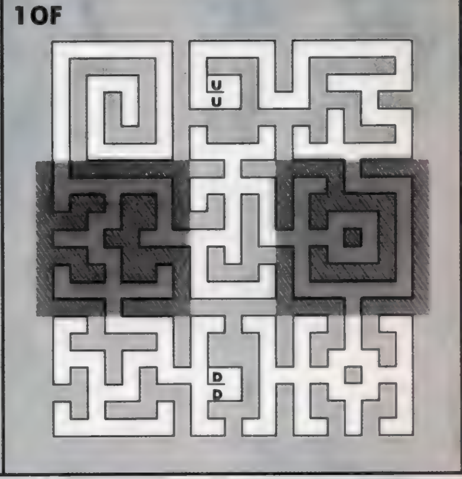

▲上の図のように床の色を変えればいいサクッと仕掛けをクリアして先に進もう。







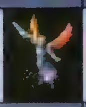




出現アクマDATA<その2>

天使 ドミニオン
LV:52 HP:520 SP:520

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム エンケラ能力 メディアラハン、テトラカーン、メギドラ、水晶の壁、ヒートウェイブ
特性 魔法を反射、槍の攻撃に弱い



妖獣 カトブレパス
LV:52 HP:429 SP:520

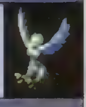
出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム タンザナイト能力 体当たり、バイナルストライク、
石化噛み付き、毒針
特性 体当たりが効かない、ムチに弱い

妖鬼 ヤクシャ
LV:52 HP:520 SP:416

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム せいもんのせきばん
能力 マハンマ、シシリディ、
落陽三段撃、光の散き、東衝破
特性 やや魔法に強い

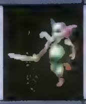
凶鳥 アレクト
LV:53 HP:400 SP:424

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム フレイダインストーン
能力 フレイダイン、マハザンマ、
ヘルズアイズ、羽ばたき
特性 ガル系を吸収、精霊魔法に弱い



邪鬼 ギリメカラ
LV:53 HP:530 SP:371

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム かぎろひまる
能力 ブフーラ、デビルスマイル、毒ガスブレス、ドラムロールパンチ
特性 物理攻撃を反射



魔獣 ドゥン
LV:54 HP:405 SP:486

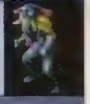
出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム ちがえしのたま
能力 テトラカーン、マカカジャ、メギドラオン、アイスブレス、回天撃、毒針
特性 体当たりが効かない、ムチに弱い

地霊 ウベルリ
LV:54 HP:540 SP:540

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム マグダインストーン
能力 マハマグダイン、マハマグナス、
マグナス、神等去出八百万撃
特性 マグナ系を吸収、ザン系に弱い

幽鬼 ヴェータラ
LV:54 HP:540 SP:270

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム パール
能力 ウイルス引っ掻き、毒ガスブレス
特性 ガンを反射する、やや魔法に強い



妖鳥 ルフ
LV:55 HP:330 SP:440

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム ブフダインストーン
能力 マハガルダイン、ブフダイン、
セクシーダンス、羽ばたき
特性 ガル系が効かない、ガンに弱い

堕天使 バルバトス
LV:56 HP:560 SP:560

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム ディスパライズ
能力 マハエイハ、ルナトラップ、
デビルスマイル、パララアイズ
特性 魔法を反射、槍の攻撃に弱い

妖精 オベロン
LV:57 HP:342 SP:741

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム グラダインストーン
能力 マハラギダイン、グラダイン、
デサンガ、デビルスマイル
特性 アギ系を反射、物理魔法に弱い

天使 ソロネ
LV:57 HP:570 SP:570

出現場所 氷の城〜アヴィディア界など
アイテム こうはのせきばん
能力 マハコウハ、ディアラハン、
伍絶切羽、ギルトアイズ
特性 魔法を反射、槍の攻撃に弱い

セベク篇

アヴィディア界

長い長い最終ダンジョン HP・SPの温存に努めよう!

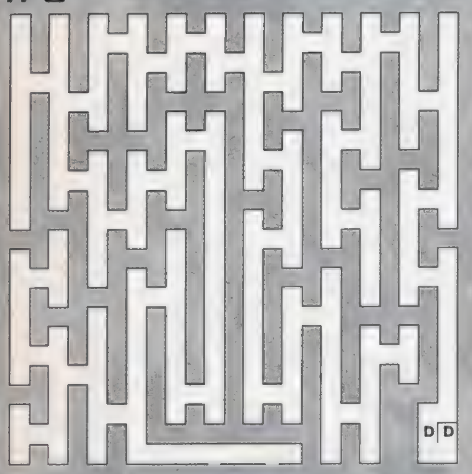
基本的には、とてもとても長い1本道になっているのがこのアヴィディア界。出現するアクマも強力な上、最初のフロアにしか回復ポイントが存在しないという、結構イジワルな造りになっているのだ。ボスのいる部屋は階段から遠いので、踊り場を利用したSP回復ができないのがツライだろう。チューインソウルは大量に購入しておくことをオススメ。それから万が一のことも想定して、属性の異なるペルソナを複数降魔しておくといいだろう。

戦闘時の要注意アクマは、魔法を反射する天使・堕天使系と物理攻撃を反射することで有名(笑)なギリメカラ。特にテトラカーンを唱えたドミニオンは、魔法も物理攻撃も効かないので注意。嫌なアクマのスペルカードは絶対入手しておこう。

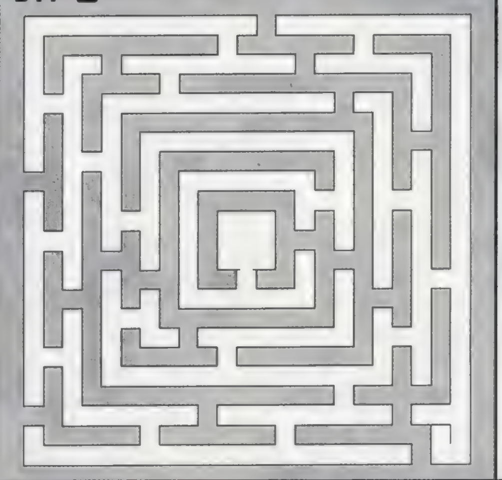
雪の女王篇の各塔とは違って、ダンジョンから外に出ることができるので、スペルカード集めに御影遺跡に行き、さらに新しいペルソナを作っておくのもいいだろう。なにしろアヴィディア界に出現するアクマは最高レベルが75だから、パーティレベルが足りないことも考えられる。

エンディングまであと1歩だぞ!!

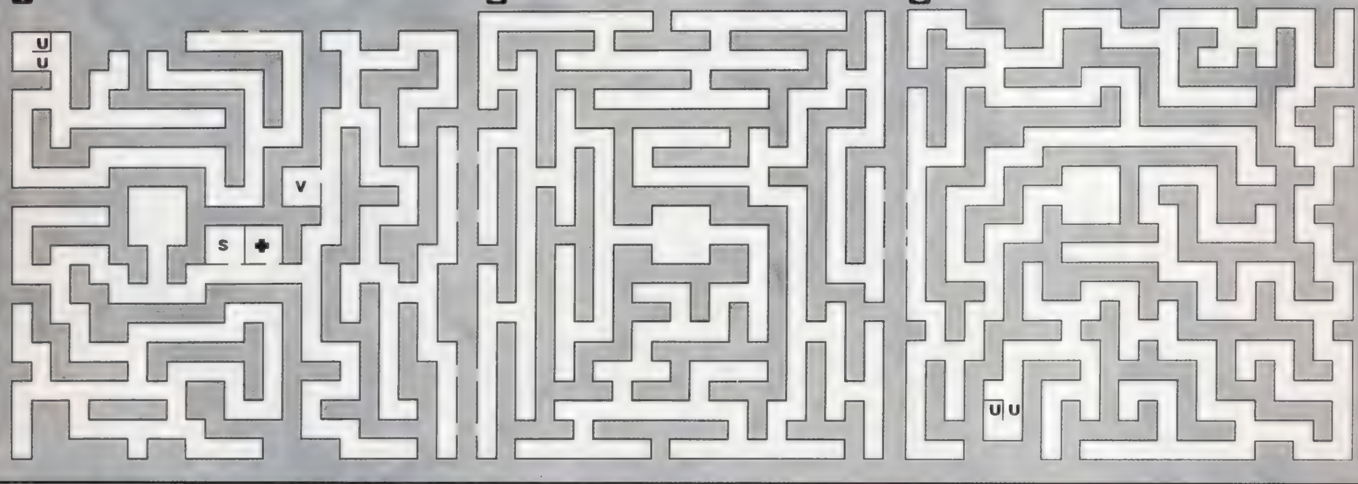
1F 8



B1F 7

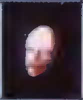


1 3 5



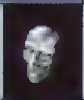
出現アクマDATA<その3>

業魔 オブスィーン LV:45 HP:328 SP:587



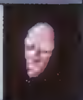
出現場所 アラヤの岩戸
アイテム ソーマ
能力 マリンカリン、デカバー、デライト、スランバ、マカジャマ
特性 魔法しか効き目がない

業魔 グリード LV:47 HP:379 SP:629



出現場所 アラヤの岩戸
アイテム ほうぎょく
能力 マカジャマ、マハコウハ、マハンマ、リカームドラ、ディアラハン
特性 魔法しか効き目がない

業魔 ジェラシー LV:49 HP:384 SP:696

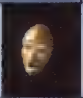


出現場所 アラヤの岩戸
アイテム ソーマ
能力 マドール、デスティカ、シシリッカ、ペトラマ、パララマ
特性 魔法しか効き目がない

業魔 ベリカシティ LV:50 HP:441 SP:724

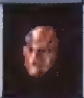
出現場所 アラヤの岩戸
アイテム ダイアモンド
能力 マハラギダイン、マハブフダイン、マハマグダイン、マハガルダインなど
特性 魔法しか効き目がない

業魔 レイジネス LV:52 HP:483 SP:786



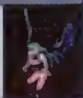
出現場所 アラヤの岩戸
アイテム こくじょうのせきばん
能力 デサンガ、マハエイハ、マハムド、マドール、クイッカ
特性 魔法しか効き目がない

業魔 アラガンス LV:55 HP:515 SP:830



出現場所 アラヤの岩戸
アイテム アレキサンドライト
能力 マハジオダイン、マハグラダイン、マハザンダイン、メギドラオンなど
特性 魔法しか効き目がない

夜魔 トラソルテオトル LV:58 HP:406 SP:696



出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム ペトラマストーン
能力 ペトラマ、ムドオン、デサンガ
特性 魔法を吸収、物理攻撃に弱い

邪鬼 クロウクルーワッハ LV:58 HP:870 SP:580

出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム ルビー
能力 不滅の黒、ヘルズアイズ
特性 物理攻撃に強く、魔法に弱い

龍王 クエレブレ LV:59 HP:826 SP:590

出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム ヒランヤ
能力 水の壁、麻痺噛み付き
特性 物理攻撃に強く、魔法に弱い

鬼女 ランダ LV:59 HP:590 SP:472

出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム メギドラストーン
能力 メギドラ、マハグラダイン、セクシーダンス、パラライズ、など
特性 フレイ・メギドを反射、精霊魔法に弱い

妖魔 シウテクトリ LV:60 HP:420 SP:600

出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム メタルカード
能力 マハラギダイン、炎の壁、パニックボイス
特性 アギ系を反射、物理魔法に弱い

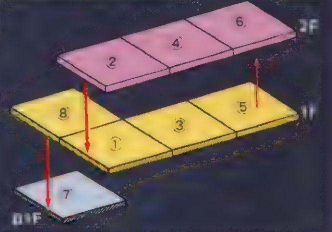
邪鬼 ヘカトンケイル LV:61 HP:610 SP:427

出現場所 氷の城～アヴィディア界など
アイテム エメラルド
能力 マグナス、メガトンレイド、バイパースマッシュ
特性 精霊魔法に強い、物理魔法に弱い

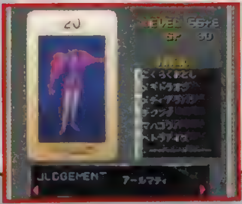
▼今、万感の思いを込めた麻希の呪文で扉が開く！

ダンジョンの構造を把握しよう

このダンジョンの構造を理解するために、便宜上①〜8の番号を付けた。最初のフロアは1で、ボスのいる7へ向かうには、1→3→5と進んで階段を上り、6→4→2と進んで階段を降り、8から階段を降りて7へと進むことになる。途中でセーブしに帰りたい場合は、2のフロアの落とし穴から落ちればアガスティアはすぐ目の前だ。レベル上げに利用するのもいいだろう



▲校内は図書室以外すべて入れない。装備はサンモールで買い揃えよう。

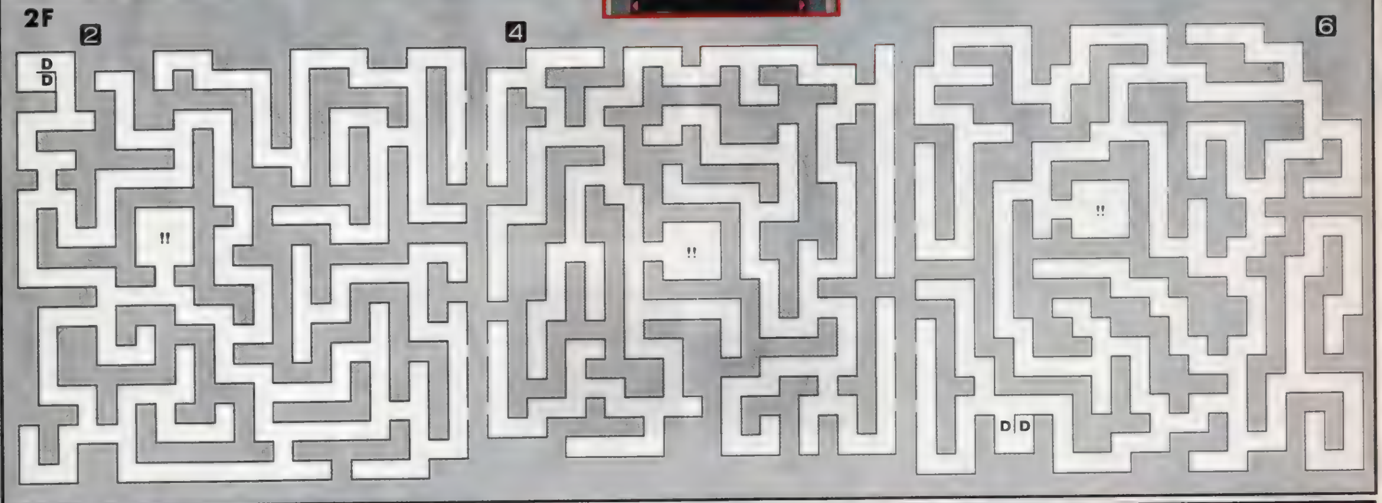


◀▲上が要注意アクマのドミニオン。これ以外のアクマにはメギドラオンが有効。左のアールマティは特に重宝するぞ。

●所持していると

「便利な魔法」

セベク篇最終ダンジョンだけに、かなり強力なアクマが出現する。しかし、やはりメギドラオンはかなり使えるのだ。合体時に「しゃくねつのせきばん」を加えれば、小属性がPHOTON以外のペルソナはメギドラオンが使えるようになるぞ。ただし、メギド系を反射するアクマもいるので、マハコウハ（合体時「こうはのせきばん」を付加）やマハエイハ（合体時「えいはのせきばん」を付加）も所持していると心強いだろう。



出現アクマDATA<その4>

妖獣　マンガド
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　ナックルバロン
能力　パニックボイス、ボーンクラッシュ、終焉の碧
特性　体当たりが効かない、ムチに弱い

夜魔　ジャヒー
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　シシリッカストーン
能力　シシリッカ、セクシーダンス、熱いロづけ、ギルトアイズなど
特性　魔法を吸収、物理攻撃に弱い

天使　ケルブ
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　ほうぎょく
能力　サマリカーム、マカラカーン、メギドラオン、ヒエロスグリュペインなど
特性　魔法を反射、槍の攻撃に弱い

妖魔　ガネーシャ
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　サファイア
能力　マハガルダイン、押し潰し、ハッピーダンス、バインドボイス
特性　ガル系を反射、物理魔法に弱い

堕天使　ペイモン
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　えいはのせきばん
能力　マハエイハ、雨月砕破、道連れ、キャンディボイス
特性　魔法を反射、槍の攻撃に弱い

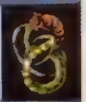
凶鳥　フレスベルグ
LV:66　HP:660　SP:528

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　マハジオンガストーン
能力　マホジオダイン、マハザンダイン、急降下、バインドボイス
特性　ザン系が効かない、ガンに弱い

幽鬼　ミヤストコロ
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　カルカッタみやげ
能力　マハムド、水晶の壁
特性　ガンを反射する、やや魔法に強い

龍王　ウロボロス
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]



出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　とらのはらまき
能力　永遠の白、メガトンレイド
特性　物理攻撃に強く、魔法に弱い

外道　クリーミーズ
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　ジオダインストーン
能力　パララアイズ、ヘルズアイズ、テリブルアイズ、マハジオダイン
特性　魔法に弱い

邪龍　ファヴニール
LV:70　HP:999　SP:780

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　オリーブのくびかざり
能力　毒ガスブレス、バイパースマッシュ
特性　物理攻撃に強く、魔法に弱い

堕天使　アドラメルク
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

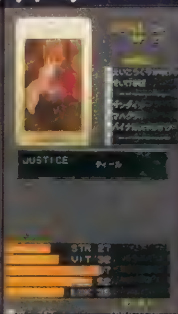
出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　いちにちいちぜん
能力　デスティカ、テリブルアイズ、分身、闇の審判
特性　魔法を反射、槍の攻撃に弱い

妖獣　フェンリル
LV:[illegible]　HP:[illegible]　SP:[illegible]

出現場所　氷の城〜アヴィディア界など
アイテム　マキシテンペスト
能力　アイスブレス、メガトンレイド、バインドボイス、引っ掻き、闇の審判
特性　体当たりが効かない、ムチに弱い

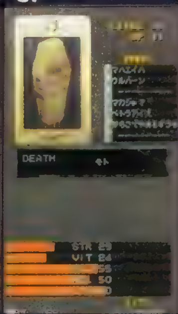
[ペルソナ一覧表]

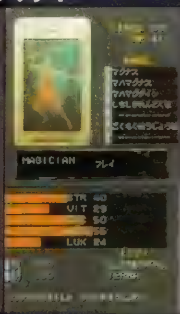
LV99までの高レベルペルソナ

LV54 ティール

▶ブラウン最高相性、ブラウン以外発動不可
[交換アイテム][illegible]

LV57 ドゥルガー

▶ゆきの最高相性、ゆきの以外発動不可
[交換アイテム]インフィニティ(投具)

LV58 モト

▶レイジ最高相性、レイジ以外発動不可
[交換アイテム]デスクロス(首)

LV59 フレイ

▶アヤセ最高相性、アヤセ以外発動不可
[交換アイテム]シーザーレッグ(足防具)

LV67 スサノオ

▶マーク最高相性、マーク以外発動不可
[交換アイテム]くさなぎのけん(片手剣)

LV61 ヴェルサンディ

▶麻希最高相性、麻希以外発動不可
[交換アイテム]ホーリーコメット(首)

LV61 カマクラゴンゴロウ

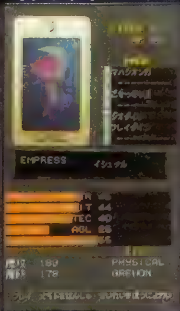
▶全キャラ最高相性
[交換アイテム][illegible]

LV62 アメンラー

▶主人公最高相性、主人公以外発動不可
[交換アイテム]えんまのせきばん

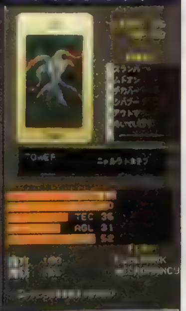
LV64 ミカエル

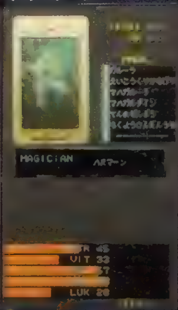
▶エリー最高相性、エリー以外発動不可
[交換アイテム]ヘブンズゲイト(ライフル)

LV65 イシュタル

▶ゆきの最高相性、麻希・レイジ発動不可
[交換アイテム]あけのみょうじょう(封神具)

LV66 ビシャモンテン

▶ブラウン最高相性、マーク・レイジ発動不可
[交換アイテム]とうまのせきばん

LV66 ニャルラトホテプ

▶レイジ最高相性、レイジ以外発動不可
[交換アイテム]こくしょうのせきばん

LV68 ハヌマーン

▶アヤセ最高相性、エリー・レイジ発動不可
[交換アイテム]しんきのせきばん

LV70 ラクシュミ

▶麻希最高相性、ゆきの、レイジ発動不可
[交換アイテム]はんげつのせきばん

LV74 フヘティーメルゲン

▶麻希・エリー最高相性、主人公・レイジ発動不可
[交換アイテム]せんじゃのせきばん

LV76 ムチャリンダ

▶男性キャラ最高相性
[交換アイテム]せんこうりんだ(投具)

LV77 ベルゼブブ

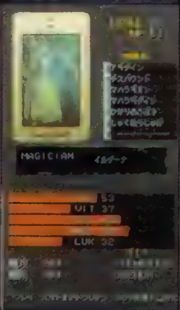
▶レイジ最高相性、レイジ以外発動不可
[交換アイテム]えいはのせきばん

LV79 ガルーダ

▶女性キャラ最高相性
[交換アイテム]ふうまのせきばん

LV79 サタン

▶エリー最高相性、アヤセ発動不可
[交換アイテム][illegible]

LV80 イルダーナ

▶アヤセ最高相性、マーク・レイジ発動不可
[交換アイテム]ブリューナク(両手剣)

LV85 カーリー

▶ゆきの最高相性、麻希・レイジ発動不可
[交換アイテム]そうへきのせきばん

LV86 ヴィシュヌ

▶主人公最高相性、南条・レイジ発動不可
[交換アイテム]こうはのせきばん

LV88 アマツミカボシ

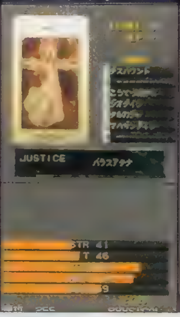
▶レイジ最高相性、女性キャラ発動不可
[交換アイテム]ぐしのせきばん

LV88 スクルド

▶麻希最高相性、ゆきの・レイジ発動不可
[交換アイテム]まんげつのせきばん

LV89 インドラ

▶南条最高相性、主人公・レイジ発動不可
[交換アイテム][illegible]

LV90 パラスアテナ

▶ブラウン最高相性、マーク・レイジ発動不可
[交換アイテム]シーザーアーマー(胴防具)

LV94 ウォフマナフ

▶エリー最高相性、アヤセ・レイジ発動不可
[交換アイテム]しんじつのせきばん

LV96 シヴァ

▶マーク最高相性、ブラウン・レイジ発動不可
[交換アイテム]しゃくねつのせきばん

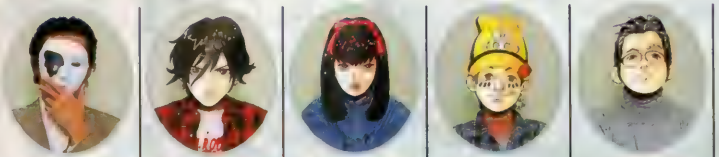
LV97 ショウイン

▶男性キャラ最高相性
[交換アイテム]れっぱのせきばん

LV99 ルシファー

▶レイジ最高相性、レイジ以外発動不可
[交換アイテム]きょぎのせきばん

「ペルソナ」お面座談会



[フィレモン中川]
本誌と電撃N64に出没するムダに言葉使いの丁寧な編集者。今回の司会。

[IZUNA主人公]
「ペルソナ」担当の放し飼い編集。帰国子女の4文字に打ち震える。

[ミッチー麻希]
ネコ耳とウサギ耳が好きな本誌ライター。天然で話し方が"まいちゃん"。

[山田マーク]
電撃N64と電撃SEGAで活躍する几帳面ライター。人知れず「女神」好き。

[ちくちり南条]
「PSど」でもおなじみの本誌編集者。毒舌ぶりは南条と通ずるものがある。

[ゆきのPON]
「ペルソナ」担当ライター。歩くデータベース化しているがケモノ好き。

[「ま」のエリー]
レビュアーも務める本誌編集者。主人公のレベルを99まで上げた強者。

[ウォルフブラウン]
レビューや格闘ページをこなす本誌ライター。片足だけペルソナ班(笑)。

[アヤセ平吉]
「PSど」やレビューで暗躍する本誌ライター。アヤセをこよなく愛す。

[うきき戸レイジ]
「PSど」やレビューにも顔を出す本誌編集者。心静かにギャルに熱い。

『女神異聞録ペルソナ』の攻略最終回を記念して、ペルソナに魅了された編集者&ライターがサバトを開いた。語り尽くせないほどのトークを凝縮して掲載！

フィレモン中川(以下、中)：ようこそ、私のグラマラスアートな世界へ。
IZUNA主人公(以下、I)：なにぃ?!
ゆきのPON(以下、P)：とっとと始めましょう(笑)。みんなが最初にプレイしたシナリオは？
「ま」のエリー(以下、ま)：セベク篇。
山田マーク(以下、山)：雪の女王篇。
アヤセ平吉(以下、平)：セベク篇。
ウォルフブラウン(以下、ウ)：セベク篇のアナザーエンド。
ちくちり南条(以下、ち)：ウォルフさんと私はクマさんチーム(注1)ですな。
ミッチー麻希(以下、ミ)：私もそうです。
うきき戸レイジ(以下、き)：私は雪の女王篇です。
ま：雪の女王篇があるなんて知らなかったなぁ。簡単に行けるんですか？
山：いや、うききさんは何かすごく丁寧にやってたから。
I：あ、それで雪の女王の仮面を見つけちゃったわけですか。
P：ゆきのさんを追ってたの？
き：うん、それです。2回目は城戸でセベク篇をやりました。仲間にするまで4人で歩くのはツラかったですよ。
山：僕は雪の女王篇が普通のストーリーだと思ってたんです。で、本誌見たら全然知らない話が載ってて…。
ウ：キミが"普通"じゃなかったってことですな(笑)。
平：俺なんか、学校内で一言もセリフを聞かないで外に出たんすよ。おかげでウチの麻希なんか、弓を手に入れたの相当後だよ。
き：部室で手に入るんだっけ？
平：そう。だから3回攻撃できる弓を手に入れるまで、あいつは直接攻撃で役に立たなかったっていう(笑)。
ミ：私は町もそれほど歩き回らずに病院に行ったりしたけど、部室だけは忘れずに行ったです。今はアールマティがいるから幸せですぅ。
一同：(爆笑)
中：セベク篇では誰を5人目に仲間にしましたか？
ま：「ま」のエリーはエリーです(笑)。
ミ：エリー仲間にしたかったんですけど、なぜかアヤセになっちゃったんですぅ(泣)。
平：「なっちゃった」だとー(怒)！
ミ：エリーを探してて廃工場に行ったらアヤセが来て、しょうがないから連れて行きました。
き：俺は城戸です。
P：ブラウンは？あれ、ブラウンをパーティに入れた人は他にいないの？ホントはエリーにしたかったんだけど、攻略担当だからブラウンにしたんだよね。読者のみんなはブラウンが1番多いと思って。
I：俺もブラウン。後で好きなようにパーティ編成できると思ったから。ホントはエリーにしたかった……。

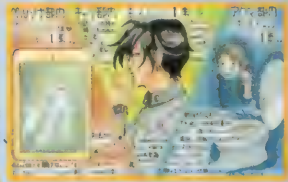
【注1】迷いの森での"まい"との会話で、「逃げるな」→「みんなのため」or「自分のため」→「その答えを探すため」を選ばないとテディベアとの戦闘に。こうなるとデヴァ・ユガで物語が終わるのだ。

人気投票結果発表

キャラ部門

①	南条圭	174票
②	桐島英理子	92票
③	上杉秀彦	49票
④	主人公	27票
⑤	稲葉正男	26票
⑥	城戸玲司	17票
⑦	綾瀬優香	12票
⑧	薬局店主	8票
⑧	まい	8票
⑩	黛ゆきの	7票
番外	たまきちゃん	5票
番外	山岡	5票
番外	姫野由子	4票

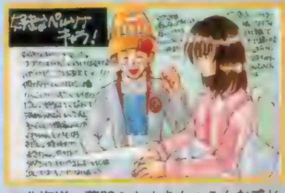
予想を上回る圧倒的な支持を受け、ぶっちぎりで南条くんが1位獲得。「声が渋い」「セリフが格好いい」「南条くんに"一喝"されたい」などの女性意見が多数寄せられた。山岡とのイベントも拍車をかけたようだ。次に男性意見も反映されたエリーが2位。「喋り方がイイ」「前向きなスタンスに惹かれた」「理想です」などが多数を占めた。3位は「センスがいい」「お調子者でボケっぷりが最高」「ホレました」などの意見が集まったブラウン。なぜかRPGの主人公って人気投票1位を取れないよね？　でも「美形だから」という意見も多くて4位。そして5位のマークには、「カワイくて好み」「麻希を想う気持ちに打たれた」などの声が寄せられています。また、「渋すぎる」「仲間になるに違いないと追っかけ回したことは忘れません」という熱い意見が多かった6位のレイジ。アヤセはコギャル言葉が災いしてか7位という順位。でも「バカっぽく見えるけど結構考えてる」など、性格を見抜いた意見もチラホラ。歌の洗脳効果か(笑)サトミタダシ薬局の店主サトちゃん、「〜ですぅ」が可愛いと評判のまいも同8位にランクイン。ゆきのさんが10位というのは意外な結果だった。それにしても、南条くん人気は「凄い！」の一言につきる。



▼兵庫県　廣澤佳代子さん：3部門すべてにイラストを描いてきてくれました。クオリティも高いですね。

▼東京都　千田祐美さん：エリー好きのIZUNA担当編集お気に入りの1枚らしい。

▼埼玉県、桃色ごんたさん：メガネを外した横顔と、肩の山岡がポイント高し！



▲北海道　草壁ミキオさん：こんな感じでみんなに内緒でお見舞いに来てたんでしょう。マークっていじらしいよね。

◀お面を装着し、かなり本気なメンバーたち。その異質な雰囲気に、ただの会議室が怪しい集会場と化してしまったことは、写真を見れば一目瞭然。中にはお面常習者もいることは秘密だ(笑)。

ち：ところで、ニコライ博士とか助けましたか？(注２) 私はそのせいで封神具を２つしかもらえなかった。
ま：ちゃんと５つもらえました。
Ｐ：あれはやっぱり熱血的な選択をしてればグッドだよね。
ま：わりとオーソドックスな主人公パターンを踏んでいれば大丈夫みたいですね。
ミ：でもセリフがことごとくクサくて偽善者やー(笑)。
一同：(爆笑)
Ｐ：でもほら、〝青春〟だから。
中：皆さんはクリアしたんですか？
き：私は雪の女王篇クリア後に、城戸を仲間にしてアヴィディア界です。
山：雪の女王篇はクリアしました。
ウ＆ち：アナザーエンドで、やり直して岩戸終わったとこ。
ま＆平：いちおうセベク篇を普通にクリアです。
ミ：実はまだ終わってないんです。
平：なーんだって!?
Ｐ：私も終わってない。メモリーカード、ブッ飛んだんだもん(泣)。
一同：ガーン！
Ｉ：俺もデヴァ・ユガまでです。
ウ：ま、セベク篇はデヴァ・ユガで終わりだから。
き：クマさんチームはね(笑)。
ま：そっちはどんなエンディングなんですか？
ち：まだクリアしてない人もいるってことで……でも、結構悲惨です。
ウ：〝夢オチ〟じゃなかっただけマシかなって。
ち：やり直そうと思ったら、30時間以上前のデータしかなくて。それを泣く泣くプレイしました(泣)。
ウ：セーブポイントが少ないのもキツイよね。それでやり直したんだけど、岩戸で麻希が帰ってくると主人公と同じレベルになるでしょ。岩戸に入る前は主人公より４レベルぐらい上だったからガッカリ。
中：雪の女王篇はどうですか？
山：……あんまり覚えてない(笑)。どんどん先に進むことばっかり考えてたから。でもなんか『if...』に似てたような感じでしたね。
中：じゃあ、キャラクターについての思い入れを語ってもらいましょう。
ウ＆平：オレらはアヤセ仲間だから。
き＆ち＆ま＆ミ＆Ｉ：僕らエリー!!
Ｉ：やっぱり帰国子女ですな。特にＨＰが少なくなって座ってるエリーはたまりませんな。もう２度とＨＰ回復するもんかって思ったもん(笑)。
山：ＰＯＮさんはケモノ系ですな。
Ｐ：そう。ヒーホー君とケルベロス。片言しか喋れないのがたまらない！
山：やっぱ麻希でしょう。セベク篇プレイしてないけど惹かれるなぁ。
ウ：俺、ホントはゆきのさんを仲間にしたかったんだよね。
Ｐ：ブラウンはなぁ、ヘナチョコなところがあるからな〜。
Ｉ：マークと南条さえいればいいって女の子もわりといるらしいよ。
平：アラヤ神社で麻希のお母さんを助けた後、あの２人だけ出てくしね。
ミ：それって……。
Ｉ：や○いネタじゃん(笑)。
平：ところでフェンシング部のたまきちゃんって『if...』の主人公？
Ｐ：そう。雪の女王篇だとガッカリするよ。ただしくんとラブラブで。
Ｉ：将来は絶対ハゲになるのに(笑)。
平：たまきちゃん、修羅場くぐってるわりには男を見る目がないね(笑)。
中：皆さんはどのような戦い方をされたんですか？
ま：ペルソナで魔法中心です。
ち：ガンですな。後半はガンばっかり使ってました。
ウ：俺は打撃中心のパーティだから、南条のプラズマソードは重宝したな。
平：俺、基本的に物理攻撃はしなかったから、ブラックマーケット行くまでモップとか持ってた。
一同：(大爆笑)!!
中：戦闘で苦労したこととかは？
ウ：やっぱりクチサケのムドオン。
平：俺、アラヤの岩戸でドミニオン相手に30分かかったっすよ。魔法効かないわ、水晶の壁唱えるわで。
ま：水晶の壁の効果が切れるまでの３ターンじっとガマンなんですよね。
Ｉ：ドミニオンと言えば、天使ってなんで高飛車なんだろう？
ち：「貢ぎなさい」とか言って3098円とか2082円とか、その半端で具体的な数字は何だ(笑)。
ウ：バッドステータスになる攻撃は痛かったな。
山：でも、アクマのリアクションは面白かった。
ち：「スチャッ！」ですな。私はもう、あれで『ペルソナ』のトリコになりましたから。でも全員チャームになったときは、全滅まで一直線って感じだよね。
ミ：死に方としては幸せですね。魅了されながら死んでいく。これがリリムだったら……。
一同：ミッチーだけだ(爆笑)！

【注２】セベク篇の随所にある選択肢の選び方によって、アラヤの岩戸で入手できる封神具の数が変わる。６ヵ所ある選択肢のうち、１つでも間違うと２つしか封神具を入手できない。

アクマ部門

①ジャックフロスト	70票
②グレムリン	21票
③ヨモツシコメ	10票
③ギリメカラ	10票
⑤ネコマタ	9票
⑥ピクシー	8票
⑥ポルターガイスト	8票
⑥アナトミー	8票
⑨ジャックランタン	7票
⑩リリム	7票
番外 モーショボー	6票
番外 ブキミちゃん	6票
番外 ちんぴら	6票

新しいアクマが多数登場したものの、やはり〝生ヒーホー〟が効いたのかジャックフロストが堂々の１位を獲得。「とにかくカワイイ」「ペルソナトークが楽しい」など愛着たっぷりの声が大多数。２位は「不幸のフラダンスが好き」「ダンスが最高」「スチャッにシビレました」と人気急上昇のグレムリン。３位のヨモツシコメには、「なぜだか好き」「戦闘中の声が気になる」との声が寄せられている。同じく３位のギリメカラには「物理攻撃が効かないのがイイ」など、わけのわからないラブコールが届いたぞ(笑)。「攻撃するときのニャゴニャゴが良し」などの意見で５位になったのはネコマタ。６位のピクシーには「ちっちゃくてカワイイ」「殴る仕草がとってもラブリー」などの意見で占められていた。さらに同６位のポルターガイストとアナトミーには、「自爆するときの声がたまらない」や「内臓を投げる無造作なストロークがイイ」との声があったぞ。意外と票が伸びずに９位止まりだったのがジャックランタン。やはりジャック・ブラザーズではフロストの方が人気が高いようだ。10位のリリムはやっぱり、「いいわぁ〜」の声に悩殺された方々が多かったようで。番外のモーショボーの声もカワイかったよね。

▶秋田県　いふじこうさん：ジャックフロストとムームー星人が手をつないでる姿は違和感ないかも。夢の共演が実現すればいいのにね(笑)。

▼静岡県　佐野智香さん：いやいや一家に一体と言わず何体でも……。いろんな色のピクシーがいるとなお良し。

▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：そうそう、お子様だしね。声を聞いても全力で泣いてるし。泣くアクマってやっぱ憎めないのかな？

◀東京都　吉田裕子さん：アガシオンってこんなに可愛かったっけ？「ギーッ」とつぶらな瞳がイイ。

ウ：ところで１番最初にＦＯＯＬを作った人って誰？
平：うききさんですな。しかも両シナリオ合わせて５体いるじゃないですか！
山：それだけに時間をかけまくったんですか？
き：時間はそんなにかけなかったけど、なんかできました(笑)。
ウ：俺ね、ＦＯＯＬはできたんだけど、ウラワザ(注３)で合体シーンをスキップしてたから、画面がフラッシュするのとか見てないの。
ま：あ、それは痛い。
Ｐ：私は多種発生がイヤ。「お前じゃな〜い！」って感じで(笑)。
中：それでは、皆さんのお気に入りのペルソナは？
Ｉ：テンセンニャンニャンがいいですな。特にワンピース姿がグー。
き：たまらんですな。
ち：ロキも気になったけど、私はアールマティはゆずれませんな。
ミ：勝負しますか(笑)？
ま：僕はサタンが強くて良かったですね。JUDGEMENTだし。
平：俺はブリジットかなぁ。
Ｐ：ジャックフロストとケルベロスは昔から好き。強さは置いといてね。
ウ：俺はホクトセイクンが結構気に入ってて、ずっと使ってたな。
山：僕は全然ペルソナ作ってないです。５体ぐらい作ってあとはずっとそのままでした。
中：それでは、不満点などは？
ウ：システム面をもうちょっと考慮してほしかったかな。あとアイテムのソートが種類別にならなかったのも不満。
山：僕はアクセスが頻繁だから、リードエラーが恐くてちょっと……。

ま：もうちょっと高レベルのペルソナを使えるヤツにしてほしかった。
ち：セーブポイントをもっと多くしてほしかった。
き：セーブポイントはねぇ。でもこのシリーズだからしょうがないっていう部分もあるし。
Ｐ：装備関係が親切だったらなぁ。
ミ：レベルを上げただけの見返りがほしかったです。
Ｉ：ダンジョンマップをもう少し凝ってほしかったかな。
ち：横断歩道しか渡れないのが……俺は信号無視がしたいんだ(笑)！
一同：(爆笑)！中：それでは最後に一言ずつどうぞ。
ち：楽しかったです。ＰＳでＲＰＧをやるの初めてだったし。音が良くて衝撃受けたし。
ウ：いろんなポイントで引っかかる人間がいるのをわかって作ってるのがすごいな。編集部の人間が引っかかる引っかかる(笑)。サトミタダシの歌とかね。
平：ストーリーをもう少し難解にしても良かったかな。
き：トラエストとかトラポートとかがないのがちょっと。途中でやめられないのが痛い。あと忘れちゃいけないのが姫野さん。
一同：姫野さん!?
き：気になるんですよ(笑)。
ま：『女神』シリーズは初めてでした。ルシファーを主人公に降魔できれば良かったです。
山：ときどき出てくる真理子ちゃんが気になって……。お正月はセベク篇でプレイしたいと思います。
Ｐ：担当ライターだったので、好きにプレイできなかった(泣)。みんなは好きなようにプレイしてエンディング迎えてるのに、私はデータ消えるし(笑)。今なんか２つのシナリオ同時にやってるから……でもケモノ系がいればそれで幸せ。特にカーシー好き好き！
Ｉ：俺、システムを解析してて頭良くなった気がする(笑)。
ミ：うさぎ耳系がほしかったですぅ。でもとりあえず楽しめました。
中：それでは皆さんを代表して、ミッチー麻希ちゃん、シメの言葉を。
ミ：終わりですぅ。
一同：(大爆笑)!!
中：では、また別の仮面で会いましょう……。
一同：やらねーよっ!!

【注３】ベルベットルームで合体をするとき、「このペルソナでいいですか？」と表示されたときにスタートボタンを押しながら決定すると、合体シーンをスキップできるというワザ。

ペルソナ部門

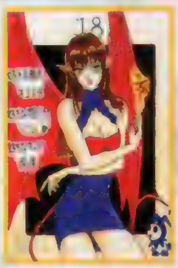
①	？？？？	33票
②	アメノウズメ	25票
③	ジャックフロスト	23票
③	クーフーリン	23票
⑤	ケルベロス	21票
⑥	リリム	16票
⑦	テンセンニャンニャン	15票
⑧	ハトホル	14票
⑨	ヴィゾフニル	13票
⑩	ゴズテンノウ	12票
番外	テンジクトクベイ	11票
番外	ナルカミ	10票
番外	ジャックランタン	9票

やはりというか何というか、１位に輝いたペルソナはJUDGEMENT？？？？。名前を明かせないのが非常に残念だが、51ページの封神具合体表にもこのペルソナが載っているのでそちらを参考にすれば正体がわかるだろう。「ありがとう」とか「また会えて嬉しい」とかいろいろな声が寄せられているぞ。すでにこのペルソナを作った人なら、この意味がわかるよね。さて、アメノウズメが２位になった理由は、おそらくセクシーダンスの脱ぎっぷりだろう(笑)。「このためだけにランク８まで育てました」や「真正面から踊りを見たい」など、思わず笑っちゃうような意見が多かったぞ。アクマ部門で１位のジャックフロストも、こちらでは惜しくも３位。でも「やっぱりコイツしかいない！」などの根強い人気が３位の位置を確定した模様。同じく３位と５位のクーフーリンとケルベロスの名前があるのは、昔からのファンの人は嬉しく思うことだろう。そしてリリムの「いいわぁ〜」の声にシビレた人続出！　編集部でも人気の高いペルソナです。ペルソナトークも良かったらしいぞ。ゴズテンノウの人気の秘密はやはりメギドかな？　「このペルソナのおかげで、南条くんのレベルが上がりまくってしまった」という声も届いてるぞ。ヴィゾフニルも素早さが魅力だしね。

▲福岡県　さばとまきくりさん：ギャルだから……立派な理由です。編集部にはそんな人ばっかり。

▲北海道　乃亜さん：好きなペルソナは消去できないよね。そんな人にオススメなのが潜在復活！

▲千葉県　漢語林さん：ド迫力のサタンを描いてくれた力作。座談会のメンバーにも好評です。



▲大阪府　ＫＵＳさん：ハガキの四隅を丸くして本物のカードみたいです。右下にも注目ね！

番外とはいえ、ＦＯＯＬが２体も票を集めたのはちょっと意外だったかな。歌舞伎系のキャラだから、いくら使えても人気の方はイマイチだと予想してたんだけど、やっぱり希少ペルソナということでプレミアが付いたって感じかな？

※「ペルソナ班特製攻略コピー本」の当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

アークザラッドⅡ

付録とあわせて読めば充実度2.5倍（当社比）！　とっておきの秘密も大公開する目の離せない攻略記事なのだ。

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	11月1日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最大最後の隠しフィーチャーであった〝ちょこの覚醒〟もついに公開され、ゲームの秘密はひととおり明らかになった感じ。攻略の方も規制の範囲はほとんど終わらせたことだし、次号あたりで隠しアイテムやギルド仕事などを残らず網羅して有終の美を飾ろうか、などと考えております。なお、記事中にもあるとおり、ちょこの覚醒イベントは〝ちょこを仲間にしている前作のクリアデータ〟をコンバートしていないと見られないので注意しよう。　（がんのじ）

ちょこ覚醒!!

◀▲覚醒後のちょこは翼が生え、まさに天使のよう。

ちょこが仲間にいる前作のデータをコンバートした人のみが見れる ちょこの真の姿

冒険をすれば大きくなれると信じて、時の森で強引に仲間になるちょこ。彼女は物語の後半に用意されている隠しイベントをクリアすることで、真の力を解放する〝覚醒（かくせい）〟の特殊能力を身につけるぞ！　覚醒後のちょこは、全体的なステータスと使える特殊能力が変化するのだ。なお、ちょこが仲間にいる前作のデータを継承していないと、ちょこ覚醒のイベントは起こらない。

▼覚醒しないと使えない最強の特殊能力ヴァニッシュ。

覚醒後の新能力ヴァニッシュ!!

ちょこを覚醒させるためには…

グレイシーヌの王立図書館には、ちょこについて書かれた本も何冊か保管されている。それらの文献をあさってみると、彼女は何百年もの昔から今と同じ姿で存在していたことがわかるぞ。ちょこを覚醒させるには、本人の記憶からも消えている、遥かな過去に埋もれた出生の秘密を探り出す必要があるのだ。ちょこを仲間にして、世界中を自由に移動できるようになったら、時の森の奥にある「ココの村」へ何度か足を運んでみよう。すると、ちょこの秘密に迫るさまざまなイベントが発生し、真実が明らかになっていく。

◀隠しイベントの発生条件については、前のページを参照してほしい。

◀ちょこにまつわるすべての謎が解かれる。彼女の正体は

ちょこは一体……誰!?

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

ちょこを覚醒させるため、すべてのイベントをクリアせよ！

イベント1 墓石を読む？

ちょこを仲間にしている？ ◀YES　NO▶ 付録についている PlayQuestion 上巻をみるの～

ちょこが仲間にいて、なおかつレベルが55以上になっている状態で時の森へ行けば発生する（ガルアーノ打倒後)。ゴーゲンが結界の存在を見破ったあと、墓場の大きな墓石を後ろから調べると謎のメッセージが読めるのだ。

▶墓石を後ろから調べるのがポイント。謎のメッセージを読める。

イベント2 トココの村人がスライムに

イベント１が終了したあと、再び時の森に入れば発生する。ちょこが昔飼っていた狼のシルバの記憶を取り戻し、心の中に封じられていた陰の存在、アクラが復活するまでのエピソードだ。イベントクリアのポイントは､「シルバのことはあきらめるか？」という問いかけに「いいえ」と答えることと、スライムとの戦闘で敵を全滅させないこと。この２つを破ると、次のイベントが発生しなくなる。

時の森へいく
▼
ちょこが昔飼っていた狼（名はシルバ）をさがしに行く
▼
村を出ようとしてシルバのことはあきらめるかという問いに「いいえ」と答える
▼
鍵をみつける
▼
シルバのお墓を見つけた後、家に戻る
▼
村人がスライムにかわりバトルとなる
▼
バトル中に墓場へ行く
▼
ゾンビが出現しバトルとなる
▼
「アクラの墓石」を破壊する

▲裏口の鍵は、この変なガラクタの山を調べると手に入る。

◀こちらからは決して攻撃しないこと。もたもたせずに墓場へ移動しよう。

イベント3 アクラ復活!! ちょこの正体判明？

イベント２で〝アクラの墓石〟を破壊していると発生する。イベント２終了後は、しばらくトココの村に入ることができなくなるので、ここはストーリーの本筋に戻ろう。「打倒殉教者計画」決戦の地、北の塔＆南の塔でアンデルを倒したら再びトココの村へ行ってみる。すると、村はアクラの手で見るも無惨に破壊されているのだ。単身アクラに戦いを挑むちょこだが…。

▲イベント２の終了後、しばらく村に入れなくなる。

▲アンデルを倒したあとに戻ってくると村が壊滅している。ちょこはアクラを追って教会へ！

◀アクラの口から語られる真実。実際は、遥か昔に村は全滅しており、そして破壊したのは、ちょこ……!?

アララトスへ、そして覚醒…

ちょこを仲間にしていた前作のクリアデータをコンバートしてない人が見ることができるのはイベント３まで。コンバートしていた場合、アララトスの遺跡ダンジョンで50階以下の隠しフロアに行けるようになる。最下層の71階で、魔王復活をもくろむアクラを倒すと覚醒の特殊能力を覚えるぞ。

▶50階までは一気に飛び下りてしまう。その下に隠しフロアが！

▶アクラは父親でもある魔王を復活させようとするが。

鍛冶屋

アイテムのことなら何でもおまかせ

ダンジョンに向かう直前など、少しでもパーティの戦力を上げておきたいときに便利なのが、アイテムのレベルを上げてくれる鍛冶屋だ。あまり頼りにし過ぎるとキャラクターの熟練度の成長が遅れるという弊害はあるが、必要な場面ではキッチリ活用したい。

▲アイテムの性能やレベルの高さで、レベルアップにかかる金額が上下する。

弟子鍛冶屋

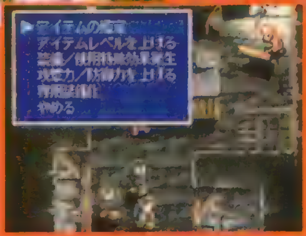
プロディアスの町の中にある。"アイテムの最高レベルを上げる"は、弟子鍛冶屋だけができる追加仕事。だが、この仕事は鍛冶屋ポイントを8000以上稼がないとできない。資金に余裕があれば最高レベルが高くて値段が安い武器（ライトフレイルがオススメ）を大量に買って、鍛冶屋ポイントを稼がせるのも悪くないぞ。

▲資金が乏しいゲーム序盤では、無理に世話になる必要はないかも。

師匠鍛冶屋

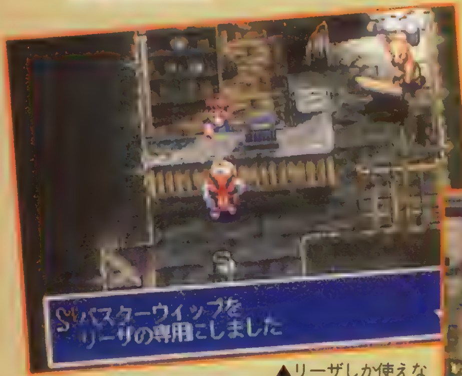
ブラキアのエリアマップ内にある。さすが師匠だけあって、弟子鍛冶屋では経験をつまないと実行できない"装備／使用特殊効果発生"の仕事を最初から実行できる。"専用装備化"は師匠鍛冶屋だけの追加仕事。また、すべての追加仕事ができるようになる鍛冶屋ポイントの量も、弟子鍛冶屋に比べかなり少ない。まずは早く育つ師匠鍛冶屋を育てよう。

◀あまり客が来そうもない、人里離れた場所に建っている。師匠は人嫌い!?



▶早く追加仕事ができるようになると、そのあとの冒険が楽になるぞ。

経験値アップで新たな仕事が追加!



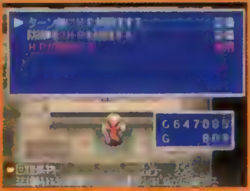
▲リーザしか使えない鞭系の武器は、迷わず専用装備化しよう。

それぞれの鍛冶屋には"鍛冶屋ポイント"と呼ばれる経験値が設定されている。これはアイテムのレベルアップをしてもらうと上昇し、一定量に達すると鍛冶屋に新しい項目が追加されるぞ。

◀アイテムの最高レベルは15。それ以上は上げられない。

鍛冶屋ポイントの法則

鍛冶屋ポイントには、鍛えたアイテムのレベルと同じ数が加算される。たとえばレベル2のアイテムをレベル3に鍛えた場合、3ポイントが加算されるのだ。



◀鍛冶屋ポイントは内部パラメータなのだ。

	名　称	初期仕事内容	鍛冶屋ポイント	追加仕事内容
プロディアス	弟子鍛冶屋	①アイテムの鑑定 ②アイテムレベルを上げる	200以上	装備／使用特殊効果発生
			8000以上	アイテムの最高レベルを上げる
ブラキア	師匠鍛冶屋	①アイテムの鑑定 ②アイテムレベルを上げる ③装備/使用特殊効果発生	1600以上	攻撃力／防御力を上げる
			3200以上	専用装備化 指定キャラクターの専用アイテムにできる。他のキャラクターが使用できなくなる反面、性能が上がる。

マザークレア

モンスター＆特殊能力のことなら何でもおまかせ

マザークレアの館はストーリーに直接関わらないため、つい行くのを忘れがち。しかし、旅の合い間に立ち寄れば、とても大きなメリットがあるのだ。世界中を移動できるようになったらぜひ足を運んでみよう。

▲館へ行くには〝ノルの水晶〟が必要。
◀仲間のモンスターの力を試される……。

マザークレアの館でできること

仲間モンスターのクラスチェンジ

仲間のモンスターが十分にレベルアップしていて、さらにSP（スキルポイント）が貯まっていれば、高いランクのモンスターにクラスチェンジできる。ステータスの上昇に加えて、新たな特殊能力も覚えるぞ。

◀クラスチェンジの前後で能力が変化する

仲間モンスターの売却

不要になったモンスターがいれば、マザークレアが買い取ってくれる。人身売買のようで良心が痛むが、旅の途中で餓死するよりはなんぼかマシだろう。高いクラスのモンスターほど高値で引き取ってもらえる。

◀困ったモンスターの買い手はマザークレアしかいない。

新たな特殊能力の追加

レベルアップで覚えるものとは別の特殊能力を追加してもらえる。追加可能な特殊能力は5種類ずつ用意されている。つけ足せる能力はその内の2つまでだが、何度でもつけ変えることができるぞ。

◀役に立ちそうなものを選んで追加しよう。

追加特殊能力一覧

エルク	リーザ	シュウ	シャンテ
プロテクション	カウンターハング	ジャンピングハイ	ディストラクション
ストライクパワー	トランスエネミー	パワーロス	リタリエイション
マインドバスター	テトラクトレンジ	チャージ	天の裁き
ディバイド	ホールドエネミー	サンダーストーム	スリープウィンド
エクストラクト	ディスペル	トルネード	ブリザード
振り下ろし	マッドストーム	エクストラクト	ロブマインド

グルガ	サニア	アーク	ポコ
パワーロス	ポイズンウィンド	リタリエイション	ジャンピングハイ
エキスパンドレンジ	スリープウィンド	マイトマインド	ジャンピングロー
カウンターハング	パラライズウィンド	エキスパンドレンジ	アイスシールド
プロテクション	ペトロウィンド	ファイヤーストーム	ダイヤモンドダスト
ストライクパワー	ディバイド	エクスプロージョン	マイトマインド
インビジブル	デス	インビシブル	ブリザード

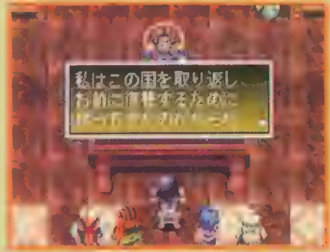
トッシュ	イーガ	ゴーゲン	ちょこ
スピードアップ	パワーロス	マイトマインド	アースクエイク
スピードダウン	グランドシールド	ディストラクション	ブリザード
エキスパンドレンジ	ストライクパワー	マジックシールド	エクスプロージョン
ファイヤーストーム	マッドストーム	マッドストーム	トルネード
エクスプロージョン	アースクエイク	ブリザード	スーパーノヴァ
振り下ろし	エクストラクト	スーパーノヴァ	デス

アンデルとの決戦間近! 殉教者計画を阻止すべく、世界中をめぐるのだ

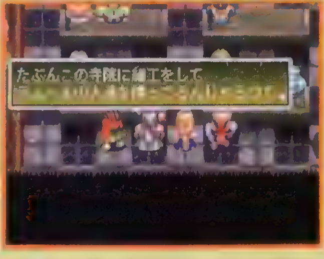
ロマリアのキメラ研究所本部は崩壊し、人間をモンスターに改造する卑劣な研究についに終止符が打たれた。しかし、一行はハンターを装いガルアーノに接触していたアークの情報から、ロマリア4将軍の1人、アンデルが"殉教者計画"と呼ばれる計画を進めていることを知る。折しもイーガの故郷グレイシーヌは、同じく4将軍の1人であるヤグン率いるミルマーナ軍の侵攻によって危機にさらされていた。グレイシーヌへ飛び、列車砲"グラウノルン"を擁するミルマーナ軍を退けたアークたち。その戦いで仲間に加わった占い師のサニアは、フォーレスとブラキアから暗黒の力が発せられているとパーティに告げる。いよいよ殉教者計画が動き始める物語の後半では、5カ国に設置された洗脳装置を破壊するため、勇者たちが世界中を駆けめぐるぞ。

今号の記事では、フォーレスの洗脳装置を破壊するところから、ククルとともに過去の世界を旅するまでの流れを徹底攻略。ゲームに行き詰まったプレイヤーの悩みをスパッと解決するのだ!

◀フォーレスとブラキアから暗黒の力が感じられる。どちらへ先に行くかは自由だ。



◀ブラキアでは革命のさなかに死んだはずの男、レイガルが復活し再び国を狙っていた。



◀フォーレスにも殉教者計画の魔手が伸びる。もう愛する誰かを失うわけにはいかない!

行動チャート

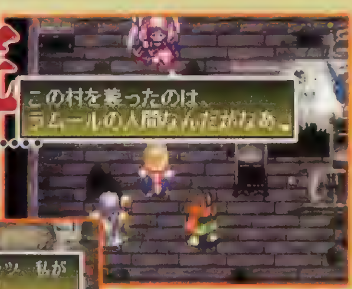
1 フォーレス ➡ 2 ミルマーナ ➡ 3 アミーグ ➡ 4 バルバラード ➡ 5 スメリア ➡ 過去の世界

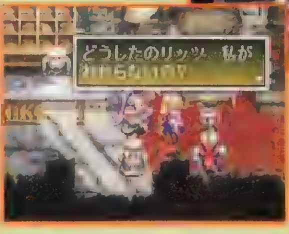
1 フォーレス

ギーア寺院

妖気ただよう寺院に洗脳装置の影……操られたラムールの人々を解放せよ!

不気味な鐘の音に引き寄せられるように、ラムールの人々はギーア寺院へと歩いていく。人々の後をつけて寺院の内部に潜入したパーティは、洗脳装置を破壊するべく行動を開始した。その結末に悲劇が待ち受けていようとは、誰1人として思いもせず……。





▲ホルンの村が壊滅!? リーザの家にいた刺客は、ラムールの人々のしわざだと言うが……。
◀ラムールの人々の様子がおかしい、宿屋にいるリッツもリーザのことがわからないようだ。

BATTLE CHECK

不死系のモンスター多し。戦闘が長引くぞ!

不死系のモンスターが多く出現するギーア寺院は、光属性のキャラクターにとって絶好の活躍の場だ。戦闘ではグルガを積極的に攻撃に参加させ、向かってくる敵を力まかせに倒していこう。他の仲間にも光属性の武器を持たせれば、さらに有利になるぞ。それでも敵はしぶとく、パワーもある。前線の仲間はこまめに回復させること。

▲死人に鞭うつ英雄グルガ(笑)。彼の独壇場だ。

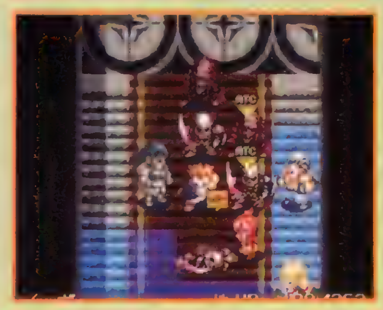
RANK B

◀教皇は大して強くない。人の心を弄んだ報いを受けさせよう。

攻略ポイント 特殊能力が使えない場合をいかに突破するかがカギ

大聖堂の内部、ボスの部屋へ続く一本道の戦闘では特殊能力が一切使えない。HPの回復は回復系のアイテムを多めに用意することでまかなえるが、攻撃と補助系の特殊能力も使えなくなるのはつらい。大聖堂の戦闘に参加するメンバーは、直接攻撃が得意な仲間をメインにしよう。

◀この先は特殊能力が使えない。力だけが頼りだ。



◀特殊能力主体の編成だと苦労する。直接攻撃の戦闘要員が最低3人欲しい。

※バトルチェックの「ランク」は、戦闘の回数、敵の強さ・数から判定したイベント内の戦いの難易度をA(難)〜D(易)の4段階で表しています。

2 ミルマーナ

列車砲

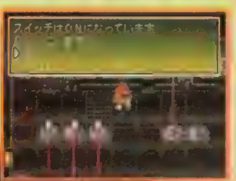
2手に分かれてグラウノルン(破滅の女神)を撃破せよ!

アーク率いる陽動部隊が敵を引きつけている間に、ヒエンで列車砲の天井から内部に突入するサニアたち。祖国を踏みにじられた王女の復讐がついに成就する!?

▲列車砲に突入する場面ではエルクが派手に活躍する。

攻略ポイント センサーの光をうまくかわそう

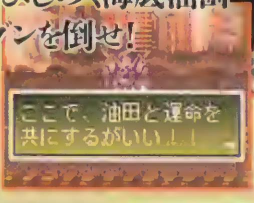
センサーにはスイッチをオフにすると消えるものと、点滅や移動を繰り返すものとがある。うまく回避せよ。



◀点滅や移動を繰り返すセンサーが設置してある場所は、光線が消えるタイミングを見て走り抜ける。

海底油田

強力なモンスターがひしめく海底油田 ロマリア4将軍・ヤグンを倒せ!



◀▲洗脳装置を破壊したら、20分以内に油田を脱出しなければならない。非常用の潜水艦がある場所を覚えておくこと。

列車砲を破壊したパーティは、シルバーノアで海底油田に突入する。ミルマーナに真の平和を取り戻すための戦いが始まった!

攻略ポイント パイプをつなげて通路を作れ!!

海底油田の中では、クレーンで釣り下げられている巨大なパイプを移動させながら、洗脳装置がある指令室への通路を確保する。電力を供給するスイッチを入れてからでないと、クレーンは動かせないので注意。内部の構造は複雑だ。あせらずじっくり指令室へのルートを探そう。

◀パイプをつなげたり、逆にどかしたり……。クリアの手順は複雑。

BATTLE CHECK

ヤグンとの決着のとき! 渾身の一撃をたたき込め!!

指令室で巨大化して襲ってくるヤグンの弱点は、守備力の弱さ。3ターンほどチャージしたトッシュが背後から攻撃すれば、一撃で倒すことも可能だ。

RANK A

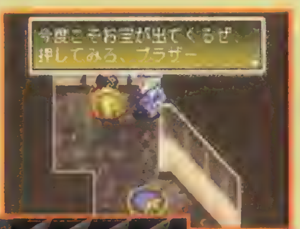
▲パワーはあるので回復役のキャラは近寄らないように。

3 アミーグ

神の塔

最強の機神兵グロルガルデ復活! チークベックの正体が今、明らかに…

奇怪な電波を発している神の塔に洗脳装置の存在を確信したパーティは、モレアの長老の許しを得て塔に踏み込んで行く。その最上階には、遠い昔にチークベックと激しい戦いを繰り広げた機神、グロルガルデが待ち受けていた。



▲ゴメスとアントニオも塔に侵入する。◀塔の内部は仕掛けがいっぱいだ。

攻略ポイント ワープする仕掛けの法則を見やぶれ!!

神の塔の内部では、黄色く光る台座に乗れば上の階へ、青く光る台座に乗れば下の階へワープできる。また、床に設置されている三角形の仕掛けに乗れば、同じフロア内の別の場所にワープできるぞ。この3つの仕掛けをうまく乗りつぎながら、グロルガルデの待つ最上階を目指そう。上の階には罠の仕掛けもある。

◀ズラリと並んだ三角形の仕掛け、この中に正解は一つしかない。

BATTLE CHECK

相手は数で押してくる 特殊能力を駆使しよう

神の塔の戦闘では、狭い場所で大勢のモンスターと戦うことが多い。戦闘に参加するメンバーの中に、特殊能力のエキスパートを必ず1人は入れておこう。適任なのはゴーゲンだが、マザークレアの館でペトロウィンドなどの特殊能力を追加しているならサニアがいい。ウィンド系の特殊能力が役に立つ。

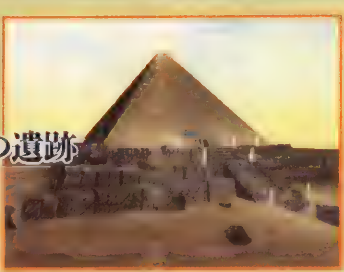
RANK C

◀グロルガルデの策略で危機に陥るパーティに意外な助っ人が!

4 バルバラード

ピラミッド

冒険者の知恵がためされる太古の遺跡 敵の世界侵略拠点をつぶせ!



◀古代文明の息吹が残るピラミッドに、洗脳装置が隠されている。

サリュ族の長であるナムをたぶらかし、ピラミッドに結界を張らせていたのは、かつてアークたちが倒したはずのバルバラード軍司令官、カサドールだった。アークの賢明な判断でサリュ族の人々は危機を脱し、いよいよパーティはピラミッドへ踏み込んでいく。

攻略ポイント スライドする床の行き先を把握せよ!!

ピラミッド1階の中央のスライドする床が敷き詰められたエリアへは、上下左右の4方向から入れる。スライドする床に乗れる場所は合計12カ所あるが、正解はそのうち2つだけ。残りはすべてモンスターの群れに放り込まれる罠だ。正解の1つは2階への階段、もう1つは宝箱がある場所に通じている。左のマップを参照のこと。

▲スライドする床に乗ると操作不能になり、床が途切れるまで滑り続けてしまう。

BATTLE CHECK

多種多様な敵の特徴に柔軟に対応するべし!

質問に間違えればスフィンクスとの（正解すれば戦わずに済む。よってランクはA〜D)、進路を誤って階下に落ちるとマミー系モンスターとの戦闘になる。特殊能力に長けたスフィンクスと、パワーとしぶとさが身上のマミー系モンスターは特徴が対照的。両方に対応できる布陣で乗り込もう。

▲ポイズンブレスの特殊能力がやっかい。

▲うかつに背をむけると重い一撃がくる。

RANK A〜D

◀ボス戦の宝箱はゴーゲンが戦闘に参加していないと取れない。

5 スメリア

パレンシアタワー

アークたちに仕向けられた巨大な陰謀 アンデルの卑劣な罠を許すな!

▲人々を監視するかのように、スメリア全土をのぞんでいる。

昔の面影をなくした紋次と戦うため、トッシュは1人でパレンシアタワーへ乗り込んでしまう。アークはククルの神殿の守りをエルクたちにまかせて、仲間とともにパレンシアタワーへ向かった。

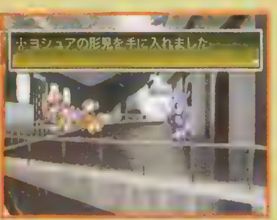
◀謎の電波はアークをおびき出すためのアンデルの罠だった。

攻略ポイント 戦力バランスを考えてパーティを2つに分けよう

▶タワーに向かうメンバーにはアークが、神殿に残るメンバーにはエルクが強制的に参加する

トッシュがパレンシアタワーに乗り込んだあと、パーティはククルの神殿に残るメンバーと、トッシュを追ってタワーに向かうメンバーの2手に分かれる。神殿に残るメンバーもククルを守って戦うことになるので、戦力のバランスを考えてメンバーを割り振ること。

▶タワーの最上階では、敵に捕らわれていたアークの母を救うため、父親のヨシュアが登場する。



アークの父ヨシュアとの再会そして別れ……

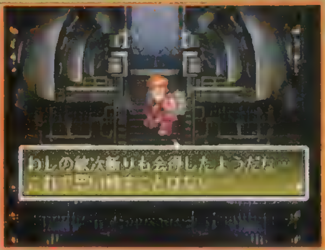
BATTLE CHECK

石化の風に頭投げ、強敵コープスをマークだ

ペトロウィンドを使うコープスがかなりの強敵。レベルが高く、不死系モンスターゆえのしぶとさにも一層の磨きがかかっている。光属性の特殊能力でまとめてダメージを与えるなどして、早めに倒してしまおう。紋次とはトッシュが1対1で戦う。一撃で大きなダメージを受けるが、回復は考えず無鉄砲に攻撃すれば相手が先に倒れる。

▲他のザコは後回しにしてでも、コープスを先に倒す。

RANK C



◀紋次との戦いでトッシュは必殺技の"紋次斬り"を伝授される。

ククルとともに過去の世界を廻れ! 5大精霊の力で「闇の力」を封印せよ

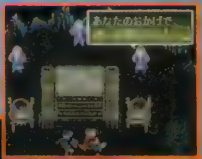
1 スメリア 国王暗殺直後のパレンシアへ

▲人間たちが心を闇にくもらせ、自然を破壊し続けているために、5大精霊の力も急速に失われてきている。

精霊の鏡に5大精霊の力を宿すため、過去のククルとともに5つの国を巡る旅。ククルは回復系の特殊能力が得意なキャラクターなので、過去にワープする仲間には戦闘能力の高いキャラクターを選ぶといいだろう。コンビにしたときの相性という意味では、アークが最適だ。一行が最初に向かう場所は、パレンシア城跡。崩壊した城の地下へ行くと、火の精霊が現れて鏡に力を宿してくれる。

2 グレイシーヌ ラマダ山に出没する亡霊

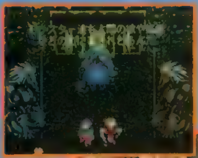
地の精霊がいるラマダ山へ行くと、ラマダ僧兵がいて門前払いされてしまう。ラマダ寺で、ラマダ山に僧兵の亡霊が出没する話を聞かされる一行。陰で亡霊たちを操る者の存在を感じたククルは、再びラマダ山へ向かう。そこには偽の大僧正にだまされて死んだ僧兵の霊を利用し、最強の軍団を作ろうとたくらむモンスターがいた。敵を倒し、僧兵たちの魂を解放したククルは、地の精霊の力を鏡に宿しニーデルへ出発する。

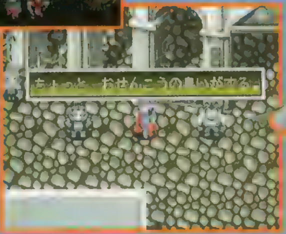


◀ラマダ僧兵の魂が解放されて、地の精霊もひと安心か。

3 ニーデル 石化した町の人でパズル?

風の精霊がいたミスロの町の人々は、何者かに石像に変えられていた。ただ1人難を逃れ、民家で泣いていた女の子をつれて闘技場へ行くと、少女は正体を現しククルたちを襲ってくる。人々を石化させたモンスターは、少女に化けていたのだ。

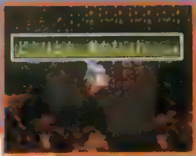

◀モンスターを倒すと風の精霊が出現。

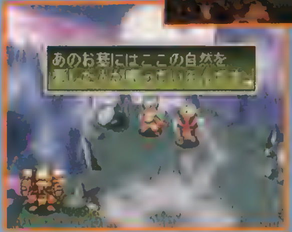

▶柱のヒントに対応した石像を柱まで運ぶと街に置かれた宝箱の鍵が開く。

ククル
▶過去の世界で一緒に旅をするのは、アークたちと別れた直後のククル。今よりも少し（?）おてんばだ。

4 アララトス ゴーレムと老いた魔法使いの想い

アゼンタ高地へ向かったククルたちは、洞窟の入口に立っているゴーレムに行く手をはばまれガザルアの町へ引き返す。町の宿屋にゴーレムを操っている魔法使いがいることを知った一行は、魔法使いにゴーレムをどかしてほしいと頼むが……。

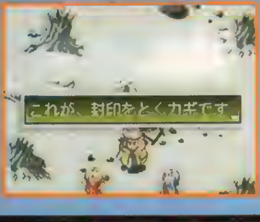

▶押そうが殴ろうが動かないゴーレム。



◀愛した妻との思い出の場所で、静かに眠る魔法使いの魂……。

5 アリバーシャ 厳しいアーク包囲網がしかれた町

水の精霊に会うために、アリバーシャを訪れたククルたち。エルザークの町では、ギルドにいたロマリア兵にアークの仲間であることがばれてしまい、思わぬピンチに立たされる。宿屋にいたサリュ族の青年に危機を救われた一行は、彼に事情を説明して水の神殿の封印を解いてもらった。水の精霊の力を鏡に宿し、ついに5大精霊の力が集結する。



◀サリュ族の青年の案内で封印を解くカギを入手。

◀水の精霊はまだまだ元気のようだ。

現代にもどり北極、南極の2つの塔へ

5大精霊の力を宿した精霊の鏡の力で、闇の力は再び封印された。パーティは殉教者計画を阻止し、アンデルとの決着をつけるため、2手に分かれて北極と南極の塔を同時に攻撃する作戦に出る。

▲宿敵アンデルとの決戦のときがせまる！殉教者計画を阻止することができるか?

アンデルとの決戦せまる

アークザラッドII

エターナルメロディ

前号に引き続きエンディングに関する極秘情報を徹底解説! キャラ別データ集も残る5人分まとめていってみよ〜っ!!

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	11月22日(発売中)		

PS, I LIKE YOU! WRITER'S COLUMN

みんな〜、ゲームの進み具合はどうかな。ハッピーエンドはもうバッチリ? 初めてプレイしたときはボクも大変だったのよ。誰からも告白されないし、現代にも帰れないし。それに仲間キャラのその後が明らかになるキャラ別のエンディングも、背景ナシのパターンだったし…。でも! 条件さえわかっちゃえば、意外と楽勝だったでしょ。おっと、キャラ別のエンディングに関してはまだ条件が未公開だったっけ。今回はそちらを紹介しちゃうので、ぜひ参考にして再挑戦してみてね。 (Z佐藤)

完全攻略 第3弾

キャラ別エンディングが変化する条件を直撃!

イベントデータも残り5人分を一挙公開!!

今回の完全攻略の第3弾では、仲間キャラのその後の生活が明かされるキャラ別エンディングの条件をバッチリ解説。そして前号に引き続き、残る5人のキャラ別データ集もまとめて大公開だ。メインキャラ9人のエンディング、それにイベントに関連する情報としては、これが最後になるかな。しっかりとチェックして、お好みの女の子のエンディングとイベントを完全制覇しちゃおう。

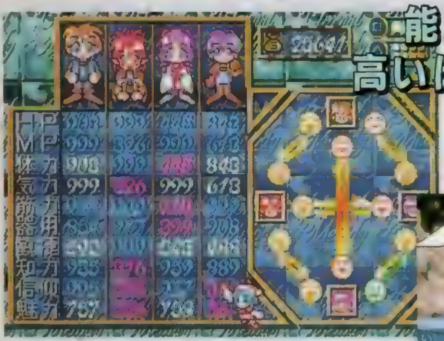
衝撃! 告白してこなかった女の子のエンディングが2パターンあった

エンディングでは、主人公と一緒に冒険した女の子たちのその後の生活も紹介される。このキャラ別エンディングは各キャラ2パターンずつ用意されている。Aパターンだと専用のビジュアルが入り、内容的にもハッピーな感じのものになり、もう一方のBパターンだとビジュアルはナシ。内容的にもちょっと寂しいものになってしまう。では一体どこでエンディングが変化するのか? さっそくその条件に迫っていこう。条件自体は、前号で紹介した「主人公が現代へ帰れる、帰れない」の判定と同じでポイント制になっているぞ。下に紹介した4つの事柄をクリアすると一定のポイントがもらえる。そしてその獲得したポイントがゲーム終了時(イルム・ザーンの前まで)に基準値を上回っていたら、Aパターン。基準より下回っていたらBパターンとなるのだ。4つの事柄のうち1、2はクリアすることにポイントがもらえる。3、4はキャラ個人が対象になっていて、能力値が高いほど、他のキャラとの相性がいいほど、多くのポイントが獲得できるのだ。条件に関してはこんな感じかな。

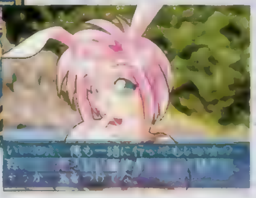
ポイントが発生する4つの事柄

1. キャラ別イベント
2. キャラ別のスゴロクイベント
3. 各キャラの最終的な能力値
4. キャラ同士の最終的な相性

能力値、相性は高いほどGood!



◀能力値、相性は高いほど多くのポイントが獲得できるぞ。できるだけ上げておこう。

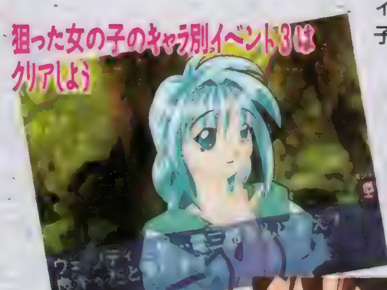


▶キャラ別のスゴロクイベントを確実にクリアし、ポイントを獲得。ちょっとキツイけどガンバレ!

これで9人の女の子のエンディングは完全制覇だ

さて、それでは今度は4つの事柄のクリア方法について解説していこう。まず1の「キャラ別イベント」は、狙った(告白されたい)女の子だけイベント3をクリアすること。ポイント欲しさに、ほかの女の子のイベント3をクリアしちゃうと、狙った女の子から告白されない場合があるからだ。逆に2の「キャラ別のスゴロクイベント」は全部クリアしておこう。3の「能力値」、4の「相性」に関しては本誌で毎回紹介してきたローテーション方式を活用していればまず問題ナシ。こんな感じでポイントを獲得していけば、楽にAパターンのキャラ別エンディングが見れるはずだぞ。これで女の子のエンディングは完全制覇だ。

狙った女の子のキャラ別イベント3はクリアしよう



◀告白されたい女の子のみ、キャラ別イベント3をクリアしておこう。

残り2人のイベントはわざと失敗!

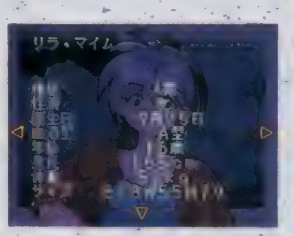
▲◀告白を望まない女の子のキャラ別イベント3はわざと失敗! そのかわり、キャラ別のスゴロクイベントは確実にクリアしておこう。

©1996 MEDIA WORKS Inc.

ロクサーヌの㊙情報 そろそろみなさんのデータベースに情報が蓄積されてきた頃じゃないでしょうか？

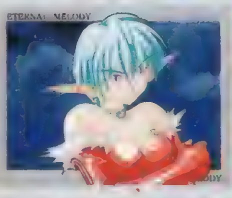
データベースの活用法を紹介しましょう

タイトル画面で表示されるメインメニューの中に「データベース」というのがあるよね。みんな一度くらいはチェックしたんじゃないかな。この中のデータやグラフィックは、イベントをクリアするたびに蓄積されていくようになっているぞ。それらのデータをより楽しむため、データベースの操作法を解説しよう。まずキャラを変えるときは✚ボタンの左右で、グラフィックを変えるときはL1、R1ボタンだ。さらにスタートボタンを押すとデータ表示が消え、グラフィックがグ～ンと見やすくなるぞ。ほかのことは知っていても、スタートボタンのことは知らなかった人も多いんじゃないかな？



▲イベントをクリアするとデータとグラフィックが追加される。知ってた？

スタートボタンで画面が明るくなる！



◀▶スタートボタンを押すと絵が明るくなり、グ～んと見やすくなる。

▲そのキャラのイベントで表示されたグラフィックも見ることが可能。ちなみに◎ボタンを押すとBGMも聴ける。

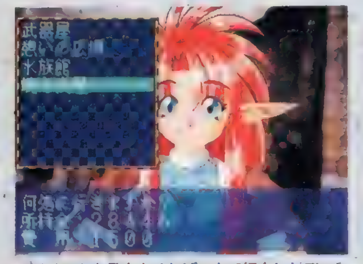
キャラ別データ集 Part2

前号に引き続き残り5人のイベントデータを完全掲載

待望のキャラ別データ集のPart2はウェンディ、ティナ、リラ、アルザ、メイヤーの5人を紹介だ。前回同様、それぞれイベントデータなどを一挙に公開するぞ。これで9人のメインキャラは完璧！

さっそくデータの見方をチェック！

ピックアップしたデータは、キャラ別、キャラ別のスゴロク、突発、お出かけの各イベントの発生場所。そして最良と良いアルバイト＆お出かけスポット。それに得意・不得意なスケジュールだ。ここで、それぞれのデータの見方をまとめて解説していくぞ。各キャラのデータに目を移す前に、まずはしっかり見方をチェックしておこう。また全イベントは、それぞれ1回ずつしか発生しない。突発イベントの場合、発生する可能性のある場所がたくさんあるだけなので注意しよう。



▲イベントを発生させれば、上で紹介したデータベースにもガンガン情報が追加されるぞ。

●キャラ別、スゴロク、突発イベントデータの見方

キャラ別、キャラ別のスゴロク、突発イベントのデータ欄にある「目的地」は、次の魔宝の眠る場所。「向かう街・村」は、次に向かう場所を表している。突発イベントは、その街・村へ向かうときに決められたスケジュールを主人公とペアで実行すると発生する。街・村の地名は、スケジュール入力画面の左上に表示されているぞ。そこの地名を毎回確認しながらゲームを進めていこう。

向かう街・村はココをチェック

◀次に向かう村・街はスケジュール入力画面の左上に表示されるので、毎回チェックだ。

●相性を表す数字をマークに直すと

お出かけイベントのデータ欄にある相性値は、それ以上のときに発生する場所に行けばイベントが起こるというもの。ちなみに相性値をマークに置き替えると下のようになるぞ。しっかりとチェックしておこう。

75以上	55以上

●得意・不得意表の見方

得意・不得意なスケジュールは、大得意から大不得意まで5段階になっている。不得意以下のスケジュールは絶対に実行させないようにしていくのが育成ポイントなのだ。忘れずにね。

◎……大得意
○………得意
△………普通
ー……不得意
×…大不得意

●アルバイト・お出かけスポットについて

アルバイト＆お出かけスポットの欄には、それぞれ最良と良い場所がリストアップしてある。これらの場所で実行すれば、成功間違いナシ。アルバイトとお出かけの成功回数は、ハッピーエンドの条件にもなっているので、チャンスがあれば何度も実行しよう。

次のページからデータ集のスタートだ！

ウェンディ・ミゼリア

◀キャラ別3「探し物は〜」では、主人公が手袋を取りに行かないように！

▲キャラ別2「運命〜」で編み物のお手伝い。

小さい頃にイジメられたせいで人間不信に陥っている女の子。そんな自分が嫌いなようだが、どうしても素直になれない。ウェンディには大得意なスケジュールがないため、ほかのキャラと比べると育てるのに多少苦労するだろう。でも、どちらかといえば魔法使いタイプなので、仲間にした場合は勉強、お祈り、おしゃれを実行して魔法を覚えさせよう。

得意・不得意なスケジュール

筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
―	○	―	△	―	○

★キャラ別・スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別スゴロク	カーニバル	ガミルの洞窟	ガミルの洞窟
	運命の糸？	双面山	ソンタイ
	探し物はどこですか	イルム・ザーン	サーザム
	旅は道連れ	ソーブルの湖	アッシュ
	ホラーハウス	セアレス	イアソン

★突発1　実行スケジュール:手作業

目的地	向かう街・村
ガミルの洞窟	トゥバリン、大都ジェクリ
ソーブルの湖	ギドレ、ゲッコウ
双面山	ハン、ジュピュター、クォール、ブイ
イルム・ザーン	フエル、ヴェリー、ニッカ、ソウル

★突発2　実行スケジュール:勉強

目的地	向かう街・村
ソーブルの湖	フワーソン
海賊王の島	ベン、カーゼルーン、カミムマ、マイドウ、ゲンショウ、海賊王の島
セアレス	リョウコウ、セアレス
双面山	ゼルベン

★お出かけイベント発生場所（相性値）

占い小屋(55)
憩いの広場(55)
水族館(75)

★相性の良いアルバイト

最良	メロディランド、宿屋、水族館、家政婦業、でっかい病院、パン屋、町医者、図書館、喫茶店、役所、舞台小屋
良い	アトリエ、コンテスト、服屋、闘技場、遊園地、骨董品屋、市場、美術館、道具屋、花屋、本屋、古本屋、公園、噴水広場、ペットショップ、教会

★相性の良いお出かけスポット

最良	メロディランド、アトリエ、服屋、遊園地、アクセサリ店、水族館、劇場、コンテスト、公園、憩いの広場
良い	サーカス、靴屋、動物園、美術館、博物館、雑貨市、喫茶店、花屋、市場、庭園、植物園、図書館、噴水広場

★キャラ別・スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別	木漏れ日の約束	ガミルの洞窟	バリジア
	ノクターン・ブルー	セアレス	ラッディ
	Dark Blood	イルム・ザーン	ジェロモン
スゴロク	元気のもとを探せ	海賊王の島	ベン
	心のゆくえ	双面山	ハン

★突発1　実行スケジュール:休日

目的地	向かう街・村
ガミルの洞窟	トンペイ、ガミルの洞窟、ムー
ソーブルの湖	ムー、ギドレ、シルベリア、フワーソン、タスペル、アッシュ

★突発2　実行スケジュール:勉強

目的地	向かう街・村
海賊王の島	マイドウ
セアレス	コスイ、セアレス
双面山	ゼルベン、ミューカド、ソンタイ、双面山
イルム・ザーン	フエル、ヴェリー、ニッカ

★お出かけイベント発生場所(相性値)

闘技場(55)
ペットショップ(55)
喫茶店(75)

★相性の良いアルバイト

最良	アトリエ、服屋、闘技場、家政婦業、美術館、図書館、カウンセラー、街路
良い	メロディランド、コンテスト、宿屋、遊園地、劇場、市場、でっかい病院、パン屋、町医者、靴屋、喫茶店、博物館、役所、花屋、庭園、本屋、アクセサリ店、噴水広場、植物園、雑貨市、舞台小屋

★相性の良いお出かけスポット

最良	メロディランド、ハイパーゲーセン、遊園地、アクセサリ店、ペットショップ、美術館、喫茶店、街路、公園、憩いの広場
良い	アトリエ、服屋、占い小屋、サーカス、劇場、スーパーゲーセン、靴屋、動物園、博物館、雑貨市、花屋、庭園、植物園、教会、図書館、噴水広場、舞台小屋

▶キャラ別2「ノクターン〜」で倒れてしまうティナ。しっかり看病してあげよう。

▲突発2では超人的なパワーを発揮するが…。

体が丈夫ではなく、ときには倒れてしまうような、かよわい女の子。しかし、とっさのときには人間業とは思えないパワーを発揮することも！　その秘密とは？　ティナはおしゃれが大得意。さらに手作業や筋トレ、勉強も上がりやすい比較的マルチなキャラだ。でもやはり仲間にした場合は魔法使いタイプとして育てるのがベスト。勉強とおしゃれを集中的に上げてバリバリ魔法を覚えさせせよう。

得意・不得意なスケジュール	筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
	△	○	×	△	ー	◎

ティナ・ハーヴェル

リラ・マイム

▲キャラ別2「Stray Dog」。子犬を拾ったリラと一緒に飼い主を探していくのだ。

▼お出かけの動物園編。リラはカワイイ動物たちを見てはしゃぎまくるぞ。どっから見ても恋人同士って感じでグーなイベントなのだ。

生まれてすぐ両親に捨てられ、盗賊ギルドのボスに拾われた少女。自分の境遇とだぶらせて考えるせいなのか、捨てイヌや捨てネコを見ると放ってはおけないようだ。リラは盗賊ギルドの出身だけあって、細かな手作業が大得意。それに筋トレ、ダッシュのスケジュールも不得意ではないので立派な戦士になってくれるだろう。仲間にした場合は、それらの長所を伸ばしつつ戦士として育成するべシ。また器用の能力値が高いと、スゴロクバトル時にワナを仕掛けるときと、解除するときにとっても有利になるぞ。筋力を上げるかたわら、手作業を実行して器用もバッチリ上げておこう。

得意・不得意なスケジュール

筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
△	◎	○	－	－	×

★キャラ別・スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別スゴロク	これが最後の仕事	ソーブルの湖	ダーヴァルザン
	Stray Dog	双面山	ブーイ
	ピックポケット	イルム・ザーン	ニッカ
	義賊の遺産	ガミルの洞窟	トゥバリン
	しあわせの意味	海賊王の島	ゲンショウ

★突発1　実行スケジュール:おしゃれ

目的地	向かう街・村
ソーブルの湖	フワーソン、タスベル、アッシュ
海賊王の島	カーゼルーン、カミムマ、フェルソン
セアレス	リョウコウ、ツェンバルン、オール、イアソン、フー

★突発2　実行スケジュール:筋トレ

目的地	向かう街・村
ガミルの洞窟	大都ジェクリ、トンペイ、キャベリア、ガミルの洞窟
ソーブルの湖	アルジェ、ムー
双面山	イードニア、ハン、ジュピュター、双面山
イルム・ザーン	ヴェリー

★お出かけイベント発生場所(相性値)

教会(55)
防具屋(55)
動物園(75)

★相性の良いアルバイト

最良	賭博場、高利貸し、事務所、探偵、遊園地、ハイパーゲーセン、骨董品屋、市場、義勇団、ギルド、動物園、ペットショップ
良い	メロディランド、呼び込み、コンテスト、占い小屋、サーカス、服屋、競技場、闘技場、大工、劇場、鍛冶屋、水族館、でっかい病院、パン屋、各種屋台業、スーパーゲーセン、防具屋、靴屋、質屋、武器屋、道具屋、博物館、花屋、古本屋、アクセサリ店、舞台小屋、憩いの広場

★相性の良いお出かけスポット

最良	メロディランド、服屋、サーカス、武器屋、スーパーゲーセン、ゲーセン、ペットショップ、動物園、古本屋
良い	アトリエ、焼き肉屋、ハイパーゲーセン、遊園地、防具屋、水族館、靴屋、コンテスト、喫茶店、道具屋、闘技場、競技場、公園、憩いの広場、噴水広場

★キャラ別・スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別	正しい休暇の過ごし方	ソーブルの湖	ジール
キャラ別	ランナウェイ	双面山	パーツィ
キャラ別	瞳を閉じて…	イルム・ザーン	ウイシュター
スゴロク	Mistake!	ガミルの洞窟	トンペイ
スゴロク	ミラーゲート	海賊王の島	ジュンペイ

★突発1　実行スケジュール:ダッシュ

目的地	向かう街・村
ソーブルの湖	アルジェ、ムー、ギドレ、シルベリア
海賊王の島	キリーア、ベン、カーゼルーン
イルム・ザーン	帝都ウォール、ジェロモン、城塞都市ジン、コン

★突発2　実行スケジュール:手作業

目的地	向かう街・村
海賊王の島	海賊王の島
セアレス	リョウコウ、ツェンバルン、オール、ライバン、フー、セアレス
双面山	ゼルベン、ミューカド、クォール、ブイ

★お出かけイベント 発生場所（相性値）	
	図書館(55)
	焼き肉屋(75)
	定食屋(75)

★相性の良いアルバイト

最良	メロディランド、呼び込み、サーカス、競技場、鍛冶屋、義勇団、各種屋台業、防具屋、武器屋、街路
良い	事務所、コンテスト、大工、水族館、ハイパーゲーセン、市場、スーパーゲーセン、花屋、動物園、ゲーセン、憩いの広場

★相性の良いお出かけスポット

最良	メロディランド、焼き肉屋、ハイパーゲーセン、遊園地、サーカス、水族館、スーパーゲーセン、ゲーセン、動物園、定食屋、喫茶店、市場、競技場、闘技場
良い	占い小屋、武器屋、防具屋、ペットショップ、コンテスト、骨董品屋

▲キャラ別3「瞳を閉じて…」。いきなり迫られちゃう!?

▲突発1。ホントに雨の日が嫌いみたいだ。

とっても無邪気で明るく野性的で、何か食べていれば大満足という単純明快な性格の女の子。逆に、じっとしているのが大嫌い！　特に雨の日は嫌いみたいだぞ。アルザはダッシュが大得意で、しかも筋トレ、手作業も得意というバリバリの戦士タイプだ。仲間にした場合も、もちろん戦士として育てていこう。そのかわり魔法に関するスケジュールはすべて不得意！　実行するだけムダなので、絶対にやめておこう。

得意・不得意なスケジュール	筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
	○	○	◎	×	×	ー

アルザ・ロウ

メイヤー・ステイシア

◀キャラ別3「いちばん～」。心配そうなメイヤー。何があったのか？

▲お出かけの本屋編。本が大好きなのだ。

自称考古学者を主張する古代文明狂の少女。遺跡や壁画にスッゴク興味を持っているぞ。メイヤーは勉強が大得意なバリバリの魔法使いタイプ。この長所を伸ばしていけば、まさに最強の攻撃魔法の使い手になってくれるぞ。仲間にした場合も、やはり勉強をメインに実行させること。ただし体力が非常に低い。手作業をすれば少しは体力がアップするので、余裕があれば実行しよう。

得意・不得意なスケジュール

筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
―	○	―	◎	―	△

★キャラ別・スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別	神秘の洞窟	ガミルの洞窟	大都ジェクリ
キャラ別	召し上がれ	海賊王の島	キリーア
キャラ別	いちばん大切なもの	イルム・ザーン	デイゾン
スゴロク	古代探訪	ソーブルの湖	シルベリア
スゴロク	歴史の息吹を求めて	セアレス	ツェンバルン

★突発1　実行スケジュール:勉強

目的地	向かう街・村
ガミルの洞窟	トゥバリン、ガミルの洞窟
ソーブルの湖	ゲッコウ、タスペル
セアレス	イアソン、セアレス
双面山	ソンタイ、パーツィ、ジュピュター、ブイ
イルム・ザーン	フエル

★突発2　実行スケジュール:ダッシュ

目的地	向かう街・村
海賊王の島	カーゼルーン、カミムマ、ジュンベイ、マイドウ
セアレス	コスイ、オール
双面山	ゼルベン

★お出かけイベント発生場所（相性値）

本屋(55)
ゲーセン(55)
競技場(55)

★相性の良いアルバイト

最良	アトリエ、薬局、探偵、骨董品屋、質屋、図書館、博物館、本屋、古本屋、学校
良い	競技場、水族館、美術館、カウンセラー、道具屋

★相性の良いお出かけスポット

最良	靴屋、博物館、雑貨市、骨董品屋、本屋、道具屋、古本屋、図書館
良い	サーカス、劇場、動物園、美術館、喫茶店

【34号サントラCDプレゼント当選者】京都府・明石充代さん、埼玉県・工藤なぎさきさん、山形県・栗本挙太さん、東京都・上利魔さん、広島県・宮崎健夫さん

第5回 『エターナルメロディ』 みんなの広場

ついに第5回を迎えた「みんなの広場」。これも読者のみなさんのおかげです。今回はイラストコーナーはもちろん、1回お休みした間に順位が大きく変動した人気投票の中間結果も発表！ 見逃せないよ〜。

イラストのお♥部♥屋

うひゃ〜…と、毎回とにかくオドロキ！ 応募はすでに締め切られたというのに残るハガキの数はいっこうに減らず、ほんとウレシイ悲鳴って感じ。みんなありがとうね。そんなわけで今回も10点の力作を掲載だ。

▲京都市・証龍矢さん。肩にのってるフィリーがポイントだね。カワイイ！

▲大阪府・天雷破さん。ちょっと色っぽい感じの楊雲。その目がとってもステキ。

▲北海道・王仁ゆきさん。アルザと一緒にいれば、悩みも吹っ飛んじゃいそう。

◀京都府・ひろぷうさん。とってもキアイの入ったフィリーをありがとう。日高のり子さんのボイスはフィリーにピッタリだよね。ボクもそう思う。

▶東京都・河村秀太郎さん。なんだかゲームのパッケージイラストみたいでとってもナイス！ 「魔女っ子若葉ちゃん」ってな感じのじゃダメ？

◀東京都・鳴海小陸さん。初めて本誌を買ってくれたらしいけど、これからも応援よろしくね。

◀北海道・NOMさん。イラストありがとう。気持ちはよ〜くわかるけど、1000票は無茶だよ。

◀宮城県・神鳥飛影さん。雰囲気をガラリと変えたリアル版フィリー。イカス作品をありがとう。

◀大阪府・GMかみをさん。このパーティで大冒険。狙いはやっぱり一番大きく描かれたティナかな？

▲無月あずきさん。イラストはカイルなのにハガキの内容は楊雲に1票だったけど、最終的なイチオシはどっちかな。

キャラクター人気投票 中間結果

たった1回お休みしてた間に、なんと順位が大きく変動。前回第1位だったキャラット、ウェンディが2人そろって転落してしまったのだ。この2人はよっぽど仲よしなのか、2人で第1位になったと思ったら今度は2人でダウン。どちらかは残ると思っていたんだけどね。そして、その強力な2人を退け今回第1位なったのは……前回第4位からジャンプアップしたティナだ！ この吉報で編集部にいるティナのファンもマジで大喜びだったぞ。伸び悩みはリラ。最初は独走かと思われたが、急に票が集まらなくなってしまった。このまま落ちるのか、巻き返しがあるのか？ 次回はいよいよ最終結果の発表なので乞うご期待。

▲初の第1位！ 次回はどうなるかわからないけど、個人的にティナのファンなのでこの結果にはバンザ〜イって感じ。

順位	前回順位	キャラクター	ポイント
1	4	ティナ・ハーヴェル	445P
2	3	紅 若葉	438P
3	1	キャラット・シールズ	416P
4	1	ウェンディ・ミゼリア	395P
5	5	リラ・マイム	281P
6	9	楊雲	233P
7	6	レミット・マリエーナ	207P
8	8	アルザ・ロウ	164P
9	7	カレン・レカキス	139P
10	10	カイル・イシュバーン	101P
11	9	アイリス・ミール	80P
12	10	ロクサーヌ	63P
12	13	メイヤー・ステイシア	63P
12	13	フィリー	63P

次回の完全攻略 第4弾では…

なんと完全攻略は第4弾で最終回！ 思えば長くも短くもあり……じゃなくて、次回はライバルキャラのレミット、カイル、アイリスを大特集。ラブラブな関係になれる隠しエンディングの条件もバッチリ公開だ。次回をお楽しみに！

【はみ出し情報】エターナルメロディ公式攻略ガイド 絶賛発売中（価格¥980／発行メディアワークス）
エターナルメロディ公式コミックファンブック 1月27日発売（予価¥680／発行メディアワークス）

レイジレーサー

各タイプの最強カーを一挙公開。EXGPクラス6はこいつで闘え！　そしてタイムアタックも徹底攻略だ。

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ネジコン、メモリーカード（1ブロック）
発売日	12月3日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＧＰモードに燃えている人が多い「レイジレーサー」。クラス２まではちょっとかったるいですが、クラスが上がるにつれスピード感は別物になっていって、クラス６ともなるとかなりのレースが楽しめます。ぜひクリア目ざして頑張ってください。そして、じつはそれ以上に熱いのがタイムアタック。ＧＰモードでは４コースを連続で走るので各コース特有の魅力を見落としがちです。今回の攻略は各コースのそんな魅力に少しでも近づけたらなって感じで、ネームを書いてみました。（徳永幹夫）

各タイプ最強カー㊙完全データ公開

ついに明かされた各タイプの最強カーたち。ＥＸＧＰクラス６で、レースに登場。ショップにも初めて登場するけど、高額なため、気合いを入れて購入しよう。これらを使うとそれまでと違った世界が楽しめるぞ。

▲レイジで最速を誇るドラゴーネ。この車を買うためにせっせとお金を貯めよう。価格がゾロ目なんて、ちょっとお茶目。
◀ついに1位でゴール。クラス6はどのコースでも1位を取るのは難しいので、ポイントをしっかり押さえてレースに挑もう。

旋回タイプ

AGE
Victoire（ヴィクトアール）
2143500eg

旋回タイプの最上位の車。ハンドリングの性能がいいのでスピードに乗っていても操作しやすい。その上、金額が手ごろなので３車中では最初に購入するだろう。EXGPクラス６でも使える車である。なんといってもATで使用可能なのが大きい。この車でオーバル以外のコースでは１位を取ることができる。

◀高速でのコーナリングが魅力。欠点はドリフトの制御ができないこと。

グレード	加速最	高速	ハンドル	AT/MT差
?	60	85	96	2

加速タイプ

LIZARD
Tempest（テンペスト）
2836800eg

加速タイプの最強カーがこのテンペスト。確かにスピードは速いがハンドリング性能が劣っているため、コーナーなどではやや使いづらい。またMT限定車であるため、EXGPクラス６で、敵車にぶつけられた時には、即座にシフトダウンしなければならない。そうした瞬時の判断が必要なため、ATで勝ち進んだ人が使うにはあまり向かないだろう。

◀登り坂でもこの馬力。ドリフトではカウンターが当てやすい。

グレード	加速最	高速	ハンドル
?	96	75	50

高速タイプ

ASSOLUTO
Dragone（ドラゴーネ）
6666666eg

最高速370キロオーバーのドラゴーネ。はっきりいってオーバルコースだけに使おう。ほかのコースでは、この車の魅力を引き出すことはまず不可能。オーバルコースではノーブレーキでの走行のため、敵車やコーナーのきついバンクなどに気をつけて走ればOK。そして、エンジン音も甲高く鳴り響くまま、ノンストップで走行できるとやみつきになりそう。

◀他車の追随を許さないこの走り。もしミスしたら、瞬時にシフトダウン。

グレード	加速最	高速	ハンドル
?	65	96	40

© (株) ナムコ

タイムアタック徹底攻略！

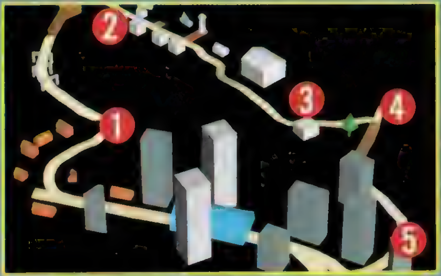
今までのリッジシリーズとは違って、全コースを統一しての最速カーというのが決まっていない。これは各車種の性能が実に個性的であるということとコースレイアウトが絶妙なほどに各車種に合わせられていることによる。ＥＸＧＰモードが終了したら、タイムアタックにもぜひ挑戦してほしい。ＧＰモードだけでレイジの世界のすべては味わえないぞ。今回攻略したコースは、ミシカルコースト、オーバーパスシティ、レイクサイドゲートの３コース。シフトチェンジやドリフトなどを細かく解説しているので、これを基に自分自身の最速パターンを完成させてほしい。それでは『レイジレーサー』タイムアタック徹底攻略のスタートだ。

◀タイムアタックはビックリPS新記録でも募集しているので奮って参加しよう。

MYTHICAL COAST

●ミシカルコースト

目標ラップ 0'53"700



ショートコースだけに完璧な走りが必須!!

使用車は加速タイプのハイジャック。このコースは何と一度もシフトチェンジを行わないで完走することができる。ドリフトテクを磨き、安定した走行を身につけよう。

1 周回によってクリアの仕方が違う

緩やかに右に曲がっていくとジャンプしてすぐに左へのコーナーが待っている。ジャンプ直前に思いっきり右に寄せておくことが重要。そこからコーナーへの入り口へと左斜めにジャンプをする。１周目は着地後少し進んでからドリフト。２周目以降は最高速に近いスピードからのジャンプになるため、着地した瞬間からアクセルを離してドリフト態勢に入る。カウンターが成功すると190キロ前後で立ち上がることが可能だ。

◀車体は左斜めにしておこう。

▲この地点でドリフトを開始する。

◀カウンターを当てて、グリップ状態に戻す。

2 カウンターを当てすぎるな!!

トンネルをクリアして坂を下っていくと次は右コーナーだ。ここは道路の左側にラインを取り、インに突っ込むように進入し、ドリフトでクリアする。カウンターを左に強く当てすぎると、出口の左壁に当たるので注意しよう。

◀ここから進入開始。スムーズに決めよう。

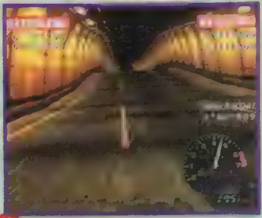
3 アクセル全開でクリアしていこう

▶この位置が重要。目印をしっかり覚えておこう。

ゆるい坂を登ると左へのコーナーがある。ここはノーブレーキで曲がることが可能だ。コーナーを曲がるタイミングは右の柱と木を通過した瞬間。道路の右スレスレの走行が重要だ。ここから一気に左へハンドルを切る。

4 難関コーナーはライン取りが重要

◀インをつきすぎて壁に接触しないように注意しよう。



▶ここでカウンターを当ててグリップ状態に戻す。

きつい左をグリップでのクリアに成功すると少し下ってU字コーナーへと向かう。コーナーの少し手前で小さいジャンプをするので進入の位置を合わせるのが少し難しい。ラインは中央に合わせよう。外側からの進入では意外にインはつけない。そこからアクセルオフにしてドリフトに入る。ここではできるだけインをついておくこと。そうしないと出口で左の壁に激突してしまう危険がある。クリア後、170キロ以上のスピードが出ていれば成功だ。

5 ライン取りで最終コーナーをクリア

この辺りでここまで道路の左に寄せておかないとノーブレーキで曲がることはできない。しかも車体の向きで微妙にタイミングも変わってくるというやっかいさ。ここから右へとハンドルを切りコーナーに向かう。右の壁スレスレにインをついて曲がることができれば成功。

▲この位置からハンドルを切り始める。ノーブレーキでのクリアを目指そう。

▲インへの入り具合がクリアの決め手。慎重になり過ぎるとかえって失敗するぞ。

OVER PASS CITY

●オーバーパスシティ

目標ラップ 1'18"600

高難度のロングコース ドリフトを決めろ!

使用車は加速タイプのハイジャック。起伏が激しいロングコースだ。ポイントをピックアップしてみると『レイジ』屈指のコーナーが揃っている。難関ポイントの攻略がカギといえる。

1 短いジャンプの飛距離に注意

ミシカルコーストと同様、同じ車での走行なのだが、ジャンプの飛距離が短い。そのため2、3周目は高速にも関らず、着地後、少し進んでからのドリフト開始となる。感覚的には3周とも同じような感じでOKだ。

▲なぜか飛距離が短い。まっすぐジャンプしてドリフトを開始する。

2 トンネル内の難関コーナー

このトンネルでは1カ所段差があり、高速で走行してしまうと、ジャンプして左の壁に激突してしまう。ここをうまく抜けるには、道路の右側の車線に合わせて、車が左の壁に付いている看板を通り抜ける手前でアクセルオフ。コーナーが曲がり始めるころからドリフトを開始し、シフトダウンする。ドリフト状態の時、右に余計にハンドルを切る。「キー」っとタイヤのきしむ音を鳴らせ、その減速でジャンプしないようにするのだ。

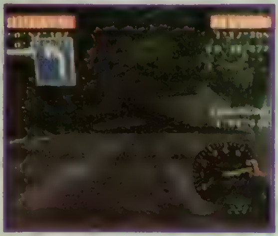
◀インに寄りすぎると壁に当たりやすくなる。

▶この段差でジャンプしてしまうと失敗。

3 超インベタ走行でコーナーをクリア

急で長い坂を越えたら、トンネル内の左コーナーだ。道路の中央にラインを取り左の看板が消えた瞬間、一気にハンドルを左に切る。成功すると超インベタで曲がることが可能。次の中ジャンプでは左斜め方向にジャンプすること。

◀登り坂の中間地点の平地で、5速へシフトアップ。



▶ハンドリングの切り始めで失敗すると外側へと流される。

▶まっすぐのジャンプは、着地後にインをつけない。

4 ドリフトの立ち上がりに注意

普通にドリフトしてしまうと、次のコーナーの影響で、カウンターが当たりにくく立ち上がりが難しい。またカウンターを当ててもスピードが出過ぎて曲がれないのだ。ここはコースの外側からコーナーの入り口に進入しドリフト開始。ドリフト状態で次のコーナーの外側の位置にくるぐらいにアクセルオフする。ハンドルを右に入れ、左の壁への激突を防ぎつつシフトを4速に落としアクセルオン。その後はノーブレーキでクリア。

◀進入位置がずれると立ち上がる位置も少し変わる。

▶2度目のアクセルオンに失敗するとドリフトしてしまう。

5 ドリフトの開始ポイントが重要

橋を走破し、小ジャンプ後に待っているのが大きく左に曲がっているコーナー。ここでの進入の位置は少し右寄りの中央。ステアを左に固定しながらコーナーの外側に流されないように入って行く。一度コーナーの外側に流されてしまうとノーブレーキでインをつくことは無理なので進入の角度に注意すること。ドリフトの開始は右の壁に黄色と黒の模様が近づいたぐらいが目印。コーナーの角度が急なため、カウンターを当てるのが難しい。

▶ドリフトの時にタイヤをきしませ過ぎるとスピードが保てない。

6 ジャンプポイントのクリア法

トンネルを過ぎるとジャンプポイントがある。左に車を寄せ、ジャンプする瞬間に少し右に切ろう。スピードが出ているため、まっすぐのジャンプでは壁に当たる。最終コーナーはノーブレーキでのクリアを目指そう。

◀スピードが出ているため、かなりシビア。空が暗い状態だとさらに難しい。

LAKESIDE GATE

●レイクサイドゲート

目標ラップ 1'13"500

長い連続カーブにはライン取りが決め手

使用車は旋回タイプのペガース。連続コーナーを高速で駆け抜ける感覚は格別。ただ一瞬のハンドルミスが命取りながら、積極的なレース展開も必要。抜群のハンドリングでぶっちぎれ。

1 シフトチェンジで減速を防ごう

坂を登る時から常に右の壁にべったり沿って走り、ジャンプ手前で5速にシフトを落とす。ここでも右側のライン取りを行っていることが重要。そのままジャンプし、少し進んで左コーナーへグリップで進入する。ここはノーブレーキで曲がることが望ましいが、インをつけず、壁にぶつかる場合は、少しブレーキをかけて曲がろう。コーナーの次は緩やかな坂を登る。ブレーキをかけた時は175キロで4速にシフトを落とし減速を防ぐ。

◀ここで5速に落とす。2、3周目は早めに。

▶かなりインをついていないと曲がれない。

2 ラインを合わせてジャンプ

▶この位置が決め手。安定した走行を身につけよう。

トンネルに入り、コースの分岐地点を過ぎると右に曲がったコーナーに入る。ハンドルを切りすぎて左の壁に激突することがあるので注意しよう。道路の車線の左側にラインを合わせハンドルを固定し、そのままジャンプしよう。

3 アウトから進入し、次のコーナーに備えろ

坂を下っていくと、左から右へと大きくうねったコーナーがある。ここでは必ず外側から進入しよう。中央からの甘い角度の進入になってしまうと、次の右コーナーで外側に膨らんでしまい、結果的に壁に激突してしまうのだ。外側からの進入に成功したら左の壁寄りに位置を取り、右コーナーに備える。ここからハンドルを少し切り、コーナーに差し掛かかったら、一気にハンドルを右に切る。コーナークリア後は坂になっているので5速にシフトを下げて、減速を防ごう。

◀積極的なハンドリングが重要。スムーズなクリアを目指すようにしよう。

4 ノーブレーキでコーナリング

坂を下ると、連続コーナーが待っている。ここはいかに外側から進入できるかですべてが決まる。これができないと必ず2回目の右コーナーで外に膨らんで壁に激突する。ノーブレーキですべて曲がりきること。

▲ライン外側からの進入がすべて。必ず決めよう。

◀ここでも外側のライン取りが重要。クリア直後の坂は減速が激しいので、5速にシフトを落とそう。

5 ここもアクセル全開でクリア

坂を下って進んでいくと、左へと大きく曲がったコーナーが待っているが、意外にもノーブレーキで曲がることが可能。コーナーの始めに、アウト側から少しハンドルを入れ、角度がきつくなったら一気に右に入れるのだ。

◀壁に当たりそうな時はブレーキをかけて曲がる。

6 シフトダウンがクリアのカギ

▶ドリフト終了時に、100キロ以上の速度があればよい。

U字コーナーに入る直前に起伏がある。ここでも減速するために5速へと落とす。起伏を下ったらアクセルオフしてコーナーに入る。そしてドリフトでクリア。ドリフトでかなりスピードが落ちているため、3速まで下げておく。

7 可能な限りインをつこう

トンネルをクリアすると小ジャンプして最終コーナーへと向かう。外側へのライン取りは不要なので、できるだけインを走る。右の壁の出っ張っている部分の手前で、少し外側に膨らんでからインをついてクリアしよう。

◀ハンドリングがいいので曲がること自体は簡単。妥協しないこと。

闘神伝3

新システム満載の『闘神伝３』。そのシステム解析を交え、このゲームでの基本的な戦い方を紹介するぞ！

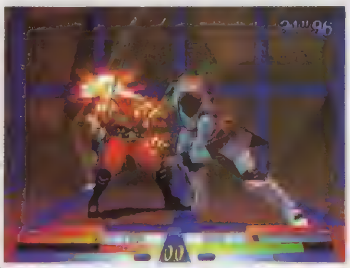
ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	12月27日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「闘神伝」シリーズ初の60フレームモードを採用した今回の「闘神伝３」は、格闘ACTとしてのクオリティも格段にアップ！ 画面からは伝わりにくいんだけどこの60フレームモードってのがかなりイケるのだ。「キャラの動きがなめらかになっただけ（厳密にいうと“だけ”じゃないんだけど）で、ここまでゲームが変わるなんて……」きっと、プレイした人はみんなそういう印象を受けることだろう。もちろん、シリーズの特徴となっている隠し要素もイロイロあるし……ね。 （平吉）

新システムを駆使して勝利を手中に！

シリーズが進むごとに、基本的なプレイ感は極力変えないようにしながらも、さまざまな新システムを追加している『闘神伝』シリーズ。この『３』でも、さまざまな新システムが盛り込まれ、これまで以上に熱い対戦が楽しめるようになっているのだ。今回は、それら新システムの使い方をメインに、３人の新キャラでの基本的な戦い方、さらに全14キャラのパーフェクト技コマンドデータをお届けするぞ。これさえ読めば対戦はバッチリ。ＣＯＭキャラ相手にも、決しておくれをとることはないはずだ。

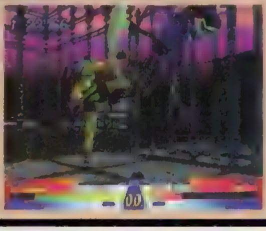


▶ちなみにゲームは60フレームモードがオススメだぞ。

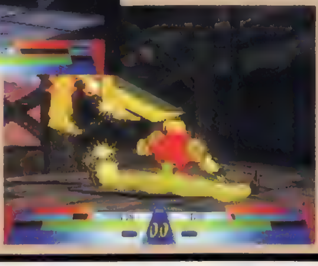
新システム1 空中での連続技が可能に！

今回から、攻撃を受けて空中に吹き飛んでいる相手に、さらに追い打ちをかけられるようになった。タイミングさえバッチリならば、相手を空中でお手玉しながら連続してダメージを与え続けることが可能なのだ。積極的に空中連続技を狙っていこう。

◀浮かせた相手が落ちてくるところに、後述の闘神連技で大ダメージを狙おう。簡単かつ有効な手段だ。

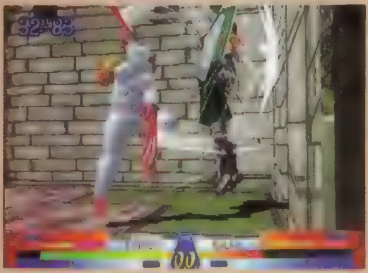


▶相手を浮かせた！ 空中連続技のチャンスだ。



▶必殺技で空中連続技というのも強力。とくにイケるのが、カインのショルダークラッシュでのお手玉。タイミングが命！

新システム2 壁や天井を使って、より多角的な攻撃を！



▶壁際に追いつめたら、大ダメージを与えるチャンスだ!!

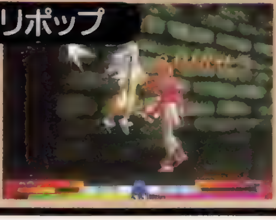
今回のバトルフィールドは、壁と天井のある閉鎖された空間。従来のシリーズにあったリングアウトはなくなったが、この壁や天井を使うことにより、これまで不可能だったような連続技を組み立てることが可能になったのだ。もちろん天井や壁に叩きつけられた相手はダメージを受けるから、これをうまく利用すれば、大ダメージを与えられる連続技を狙っていくことだって可能になったのだ。

普通にロリポップ

普通にロリポップを出すとこんなもの。相手との距離が離れてしまうからね。これでも密着して出してるんだけど。

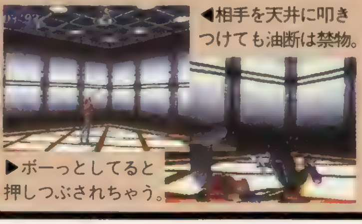
壁際でロリポップ

ＲＥＮＧＩの数字に注目。壁際に相手を追いつめてのロリポップでは、こんなにヒットするのだ！ ダメージも大きいぞ。



でも、いいことばかりじゃない!?

例えば相手を天井に叩きつけたとしよう。ここから相手の落下に合わせて空中連続技を狙っていきたいところだが、真下で待ちかまえるのは禁物。落ちてきた相手に、逆に押しつぶされてしまうこともあるのだ。



◀相手を天井に叩きつけても油断は禁物。

▶ボーっとしてると押しつぶされちゃう。

新システム3 セレクトボタンも重要なのだ

「２」ではセレクトボタンを押すことで挑発をすることができたが、今回はこのセレクトボタンを戦いに使うキャラがいる。汀とデヴィッドの２人だ。セレクトボタンを押すことで、汀は拳銃のリロード（再装塡）をし、デヴィッドはトカレフを撃つのだ。どちらのキャラも、このセレクトボタンの使い方を知っているのと知らないのとでは戦い方に大きな違いが出てくる。あっちこっちに手を伸ばしてボタンを押すのは大変だが、少なくとも汀とデヴィッドで戦うなら、これは覚えておく必要があるぞ。

◀デヴィッドの技、切り札。隠し持ったトカレフを撃つのだ。ただし、弾丸の装塡は不可能。

▶汀は弾丸の装塡を行う。このモーションがカッコいいのだ。

それ以外のキャラでは…

デヴィッドと汀以外のキャラクターは、「２」と同じく相手を挑発する。なお、汀も残弾に余裕があるときはちゃんと挑発するぞ。

©TAKARA 1997©TAMSOFT 1997

新システム4 3種類の超必殺技を狙え!

▲超必殺技はとにかくエフェクトも超ハデ! ヒットさせた方は気持ちいいが、やられている方はストレスたまりまくりだ。

「1」では1つ、「2」では2つとシリーズを重ねるごとに増えてきた、多大な破壊力を秘める超必殺技。今回は「2」の2つに加えて闘神奥義が超必殺技として追加され、合計で3つの超必殺技を使うことができるようになった。それぞれ使えるタイミングが違ううえ当然、技の内容も異なるので、うまく使い分けよう。

秘伝必殺技 「1」からあった超必殺技で、体力ゲージが残り少なくなると、出すことが可能となる。相手に与えることのできるダメージ量は、かなり高めだ。

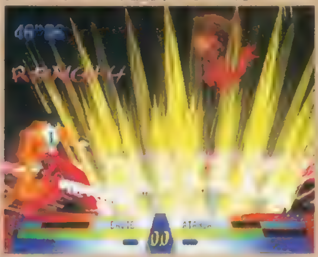
究極宝技 「2」から登場の超必殺技。オーバードライブゲージがMAXまでタマったときにのみ出すことが可能。秘伝必殺技に比べると、与えるダメージ量はちょっと低め。

闘神奥義 「2」では隠し技だったもの。体力ゲージが残り少なく、さらにオーバードライブゲージがMAXのときに出すことができる。相手に与えるダメージはとにかく高い!

新システム5 最終防衛技・ソウルボムを使いこなせ!

画面下のオーバードライブゲージの上にあるいくつかのマル印。弱武器と弱蹴りを同時押しすることで、これを1つ消費し、ソウルボムという攻撃を繰り出すことができる。このソウルボムはキャラごとに性能が異なるが、基本的には相手の接近を阻み、ダメージを与えることが可能だ。これをうまく使いこなすことが『闘神伝3』で戦ううえでもっとも重要となるぞ。

◀ソウルボムの性能は、キャラによって異なる。中には飛び道具になっているキャラも。



▲もちろん連続技に組み込むことも可能。壁際ではとにかく強力だ!!

▲空中で出すこともできるぞ。地上で出したときとは、効果が違うのだ。

新システム6 闘神連技で華麗な連続技を決めろ!

連続技といえば、通常技を必殺技でキャンセルしてつなげるというのがポピュラーだが、『闘神伝3』では決められた順番で攻撃ボタンを押すことで簡単に連続技を繰り出せるのだ。これが闘神連技で、各キャラごとに多数用意されているぞ。もちろん、途中キャンセルして必殺技につなぐことも可能。簡単に連続技を出せるこのシステム、使わない手はない。

◀決められた順番でボタンを押していくだけ。まったく簡単だ!

▶闘神連技の中には、最後が勝手に必殺技になるものも。初心者でも安心!?

カインの弱蹴り→弱蹴り→弱蹴り

倒れている敵を無理矢理起こして連続で技を叩き込むこともできるぞ。追い打ちに使うのもいいだろう。

新システム7 充実した特殊技で、戦いを有利に進めよう

✚キーを一定方向に入れながら攻撃ボタンを押すことで、通常技ともちょっと違った技を繰り出すことができる。『2』では限られたキャラのみが持っていたこの特殊技だが、今回は全キャラに数種類ずつ用意されている。これらの技の多くはしゃがみガード不能だったり相手を空中に跳ね上げたりといったように特殊な効果を持っているのだ。

◀今回は、特殊技は全キャラが持っている。

▶相手を浮かせた。空中連続技のチャンス!

新システム8 Rアタック(リバース)で反撃せよ!

各キャラクターには、最低1つはRアタックという技が用意されている。これは、技のコマンドを入力するとその場でキャラがポーズを取り、その間に相手に攻撃された場合(あるいは一定時間経過すると)、勝手に反撃してくれるというものだ。攻撃によるダメージは受けてしまうものの、その後の反撃により相手を大きく吹き飛ばしてくれるぞ。これで相手を壁に叩きつければ、さらに大ダメージ! もしこの技を受けてしまったときは、壁に激突する瞬間にボタンを押せば、受け身を取ることも可能だぞ。

◀こうなれば、相手の攻撃を受けても必ず反撃してくれるのだ。

▲Rアタック炸裂! 大ダメージを与えるぞ。さらに壁ダメージも入ればラッキー!!

新キャラ3人の戦い方をワンポイントアドバイス！

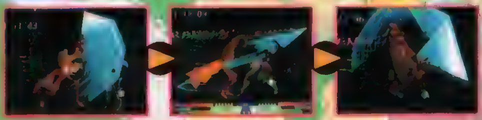
ここでは、「3」から登場の3キャラの基本的な戦い方を紹介するぞ。それぞれ、非常に個性的なキャラながら、技数自体は少ないので、扱うのはそう難しくはないはずだ。

デヴィッド DAVID
武器・チェーンソー＆トカレフ

▲デヴィッドには闘神奥義がない。が、秘伝必殺技、究極宝技ともに強力だぞ。ちなみにこれは究極宝技のフレイム・マッシャーだ。

▶ソウルボムは離れたところにも攻撃可。連続技に組み込もう。

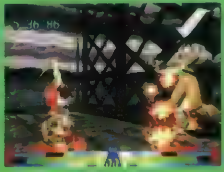
この連続技で行け！
弱武器ボタンを連打するだけで、出の速い連続技を出せる。この闘神連技が強力だ。



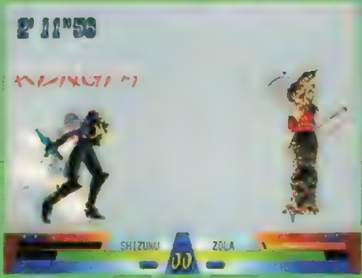
巨大なチェーンソーを武器に戦うデヴィッド。思いのほか動きが軽く、リーチも長いのが特徴だ。ただ、必殺技に似通った性能のものが多く、それぞれハズしたときのスキが大きい。これらは単発で出すのはやめておこう。闘神連技では武器を主体にしたものが使いやすい。逆に蹴りメインの闘神連技はかなりクセがあり、使いこなすのは難しい。モーションがおもしろいから、一見の価値はあるけどね。

藤 雫 SHIZUKU-FUJI
武器・長煙管＆投げナイフ

メインの武器が長煙管ということもあって、リーチが短い印象を受ける雫だが、実はそうではなく、全キャラ中でもトップクラスのリーチの長さを誇っているのだ。必殺技の颪は、弱と強とでナイフを投げる方向が違ううえ、空中でも出すことが可能。ヒットすれば相手は転倒するので使いやすいぞ。また、地雷震は相手の位置を自動捕捉して地面から爆炎を吹き上げ、攻撃する。後ろに回られたときなどに効果を発揮するぞ。



◀地雷震は強力だ。使いこなそう。



▶究極宝技、不死蝶。相手の脇をすり抜け、一瞬遅れてダメージを与えるのだ。

この連続技で行け！
弱武器の連打でリーチの長い連続技を繰り出し、最後に颪を放つ。倒れている相手にもヒットするぞ。

巌城 汀 NAGISA-IWASHIRO
武器・拳銃＆特殊警棒

▼必殺技がないのがちょっとつらいかな？

この連続技で行け！
強武器の連打で、弾数の限り拳銃を撃つ。これが連続ヒットしてしまうのだ。強力！

▶究極宝技の全弾発射は強力。13発の弾丸を叩き込むぞ！

汀は非常に特殊なキャラで、秘伝必殺技と究極宝技以外、必殺技を持っていない。通常技個々の出も決して速い方ではないので、接近戦はつらいものがあるぞ。リロード可能＝弾数無制限な拳銃を持っている（強武器で撃つことが可能）ので、それをメインに遠距離戦を主体に戦うのがいいだろう。

全14キャラパーフェクトコマンドリスト

COMMAND LIST

各キャラの必殺技や超必殺技はもちろん、特殊技のコマンドまでをも一挙に大公開！　これで対戦プレイするときも、何の心配もないね。このページを開いて、存分に熱い戦いを楽しんでもらいたい！

●エイジ

技名	コマンド
烈空斬	↓↘→+武器
飛翔斬	→↓↘+武器
骸割り	←↓↙+武器
前転投げ	→↘↓↙←+強武器
足薙	↙↘+強武器
顎薙	←→+強武器
鬼討ち	→+弱武器
鉄菱	←+弱武器
搗上げ	↓+強武器
蹴撃弾	ダッシュ中↓+弱蹴り
鬼角	ダッシュ中←+強武器
秘・百鬼猛襲剣	→←→+強武器
究・地獄門	武器同時または蹴り同時押し
闘・炎刃修羅破	→↓↘→↓↘+強武器

●カイン

技名	コマンド
ソニック・スラッシュ	↓↘→+武器
デッドリー・レイズ	→↓↘+武器
ショルダー・クラッシュ	↓↙←+蹴り
レイジング・サン	空中で↓↙←+蹴り
テラー・コメッツ	空中で↓↘→+蹴り
前転投げ	→↘↓↙←+強武器
ステップイン・ニー	→+弱蹴り
アッパー・グライド	↘+強武器
ショルダーチャージ	ダッシュ中←+強蹴り
ターン・スライド	ダッシュ中↓+弱蹴り
秘・ヘルズ・インフェルノ	→←→+強蹴り
究・ヘルズ・ゲート	武器同時または蹴り同時押し
闘・レインボー・スプラッシュ	→↘↓↙←↙←→←+強武器

●ソフィア

技名	コマンド
サンダー・リング	↓↙←+武器
オーロラレボリューション	→↘↓↙←+武器
ラトルスネーク	↓↘→+武器
ラブ・シャワー	←↙↓↘→+蹴り
ストレート・ウィップ	→+弱武器または↙+強武器
アッパー・ウィップ	↘+強武器
ローキック	↓+弱蹴り
プレジャー・アーツ	→+強蹴り
ベルベット・スコルピオン	↘+強蹴り
蹴り上げ	←+強蹴り
イタリアン・デジャード	←→+強武器
スカイヒール	空中で↓+強蹴り
秘・コール・ミー・クイーン	→←→+強武器
究・ラブ・ラバー	武器同時または蹴り同時押し
闘・サラマンダー	→↘↓↙←↙←→←+強武器

●ラングー

技名	コマンド
大地の怒り	↓↘→+武器
大地の雄叫び	→↘↓↙←+武器
風と太陽の怒り	→↓↘+武器
大地の目覚め	→↓↘+蹴り
無茶蹴り	↓↙←+弱蹴り
頑固無茶蹴り	↓↙←+強蹴り
親父の感激	↘+強武器
親父の小突き	→+弱武器
親父のムチ	↓+弱蹴り
親父の拳骨	←→+弱武器
怒りのギガトン叩き	←→+強武器
親父の土俵	←→+強蹴り
秘・大地百祭	→←→+強武器
究・大陸撃沈弾	武器同時または蹴り同時押し
闘・爆裂大自然	↑↖←↙↓↘→+強蹴り

●コマンドはキャラが右向きのときのものです。秘は秘伝必殺技、究は究極宝技、闘は闘神奥義を表しています。

●モンド

技名	コマンド
疾風上段突き	↓↘→+武器
疾風下段突き	↓↙←+武器
豪力天舞	→↓↘+武器
疾風天突き	←↓↙+武器
豪力風神	←↙↓↘→+武器
豪力雷神	空中で↓↘→+武器
鬼叩き	↓+強武器
跳駒	→+強蹴り
韋駄天溝討ち	←→+強武器
秘・超力大仏滅	→←→+強武器
究・超力門土砲	武器同時または蹴り同時押し
闘・狂力邪紅烈舞	→↑←→↓+強蹴り

●バイホウ

技名	コマンド
猿的曇発破	→↘↓↙←+武器
猿的曇怒呼車	←↙↓↘→+武器
猿的曇破	↓↙←+武器
猿的喝砲烈	↓↙←+蹴り
猿・興奮気味	←↙↓↘→+強蹴り
猿・ドリル	↓↘→+蹴り
猿・二つ	↓↘→↓↘→+強武器
猿的斬裂腹	→+弱武器
猿的伸延爪	←→+武器
秘・猿的怒々曇発破	→←→+強武器
究・猿的轟怒曇	武器同時または蹴り同時押し
闘・猿的曇々斑々曇斑々	強蹴り・弱武器・弱蹴り・→+強武器

●デューク

技名	コマンド
ハード・ローズ	←↙↓↘→+武器
デス	↓↘→+武器
サザンクロス	↓↙←+武器
ビッグディッパー	→↓↘+武器
ヘルムクラッシュ	空中で↓↘→+武器
コフィン	↓↘→+蹴り
強浮かし	→+強武器
薙払い	↘+強蹴り
大振り	←+強蹴り
速攻突き	→+弱蹴り
ディア・ローラ	←→+強蹴り
秘・ジ・エンド	→←→+強武器
究・グランド・クロス	武器同時または蹴り同時押し

●エリス

技名	コマンド
ソアーウィンド	→↓↘+武器
ロリポップ	↓↙←+武器
キューティーホーネット	→↓↘+蹴り
ホーミング・スワロー	↓↙←+蹴り
アークスラッシュ	空中で↓↙←+武器
シックルダンシング	空中で↓↙←+蹴り
くしゃみ	→↘↓↙←+弱蹴り
アッパースラッシュ	↘+強武器
ナックルドロップ	↓+強武器
ちょいっ・と	→+弱武器
プリティヒップ	→+強蹴り
やっ…と	←→+強武器
秘・フレンチキッス	→←→+強武器
究・キスキスキッス	武器同時または蹴り同時押し
闘・愛・R・I・B・O・N	→↘↓↙←↖↑↗→↘↓↙←+強武器

●汀

技名	コマンド
対空射撃	→+強武器
ニーキック	→+強蹴り
バク転蹴り	↑+強蹴り
秘・厳城スペシャル	→←→+強武器
究・全弾発射	武器同時または蹴り同時押し

●ガイア

技名	コマンド
牡丹	←↙↓↘→+武器
扇	↓↙←+武器
燕	→↓↘+武器
跳ね斬り	↑+弱武器または↓+強武器
鴉	→+弱武器
冠	↓+弱武器
犬弾き	→+弱蹴り
犬払い	↓+弱蹴り
犬当て	→+強蹴り
犬招き	↓+強蹴り
獅子の舞	→←+強武器
月の輪	←→+強武器
秘・業火の紅	→←→+強武器
究・罰	武器同時または蹴り同時押し

●トレイシー

技名	コマンド
エレクトロスパルタン	→↓↘+武器
エレクトロダイナマイツ	↓→↘+武器
スーパーアッパー	←↓↙+武器
エレクトロシャドウ	←↙↓↘→+武器
スカイダイバー	↓↘→+強蹴り
キングスレイブ	←↓↙+蹴り
ハニームーン	→↓↘+蹴り
ジャックポット	↓↙←+蹴り
穴掘りパンチ	↘+強武器
蹴り上げ	↘+強蹴り
足払い	↓+強蹴り
ミドル・トゥー・キック	→+強蹴り
トゥー・ハンマー・キック	→←+強蹴り
秘・クレイジープラネット	→←→+強武器
究・ベイルスライダー	武器同時または蹴り同時押し
闘・I.M.C	→↘↓↙←+弱武器
闘・ストレートI.M.C	→↘↓↙←+強武器

●カオス

技名	コマンド
外道ゲロ	↓↘→+弱武器
外道ガス	↓↘→+強武器
残酷カッター	→↘↓↙←+武器
邪道ウェイブ	空中で↓↘→+武器
邪道ラン	→↓↘+蹴り
非道ドリル	←↙↓↘→+蹴り
サーッス	↓+弱武器
ツキツキキック	→+弱武器
ササンッ	→+強武器
ケルッ	→+弱蹴り
無道ポップ	←→+強蹴り
秘・木葉微塵	→←→+強武器
究・超無惨絞り	武器同時または蹴り同時押し

●デヴィッド

技名	コマンド
リバーサル・トラップ	↓↙←+弱武器
リバーサル・レイズ	↓↙←+強武器
アッパー・ボーイ	→↓↘+武器
切り札	セレクトボタン
明日のアッパー	→+弱武器
ギャングマッシャー	→+強武器
ショルダーアタック	→+弱蹴り
ネリチャギ	↓+強蹴り
ニーキック	→+強蹴り
浴びせ蹴り	↑+強蹴り
秘・フレイム・クラッシャー	→←→+強武器
究・フレイム・マッシャー	武器同時または蹴り同時押し

●雫

技名	コマンド
颪	↓↙←+武器(空中でも可能)
夢桜	→↓↘+武器
地雷震	←↙↓↘→+強武器
渦潮の舞	↓↘→+強蹴り
孔雀	↑+強蹴り
秘・紅大華輪	→←→+強武器
究・不死蝶	武器同時または蹴り同時押し
闘・三連炎華	→↘↓↙←↙←→←+強武器

●各キャラ共通コマンド（←+強武器）で、R（リバース）アタックを出せます。トレイシー、カオス、雫、デヴィッドのみ（←+強蹴り）というコマンドでも出すことができます。

新日本プロレスリング

闘魂烈伝2

新日の名を冠した人気プロレスゲームの第２弾。レスラー数は大幅に増え、４人同時プレイも可能になったのだ！

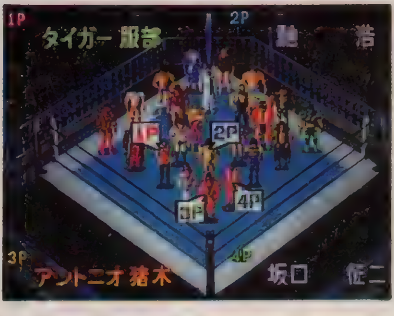
ジャンル	プロレス	価格	￥5,800
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(1〜15ブロック)
発売日	12月20日(発売中)		マルチタップ(4人同時プレイ可能)

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

新日本プロレスを円満退社した馳は、現在なんとライバル団体である全日本プロレスの所属レスラーとなっている。つまり、実名を出しているプロレスゲームの中では唯一の団体対抗戦を行なうことができちゃうというわけ。もっとも、シングルマッチしか組めないし、馳健コンビを組んでいた昔の馳でしかないんだけどね（かなり前にヒゲもそっちゃったし(笑)）。そのほかにも、キラー猪木対ストロング猪木など夢のカードは組めるし、本物の「イノキ・ボンバイエ」は入っているし…感涙。（ウォルフ）

隠しレスラー5人を一挙大公開!!

さっそく、彼らの出し方を紹介していこう。チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツ（無差別級の１P専用モード）をそれぞれ指定されたレスラーでプレイすると最後に隠しレスラーが敵として出てくる。そこで、その選手に勝てばＯＫというわけ。難易度や戦績は問わないので、練習用の「トレーニング」にして戦うといいだろう。条件をクリアしていれば、次にプレイするときからレスラー選択画面に隠しレスラーが入っているからね（その後試合を行い、ちゃんとセーブしておこう）。なお、今回紹介した５人以外に、あと３人の隠しレスラーが用意されているという。はたしてその正体とは……？

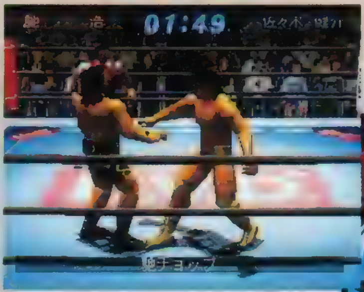


◀従来の18人に今号で紹介した５人を加え、レスラー総数は23人になった だからレスラー選択画面もこんなににぎやかなのだ！

HASE 馳 HIROSHI 浩

出し方 チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツを「佐々木健介」でクリアする

猪木に続く国会議員レスラーとして話題となった馳。前作が発売された時点で既にセミリタイア状態だったけれど、ゲームの中では今もなお現役バリバリだ。「２」になってシステムが改良された関係で、技数も増えている。でもやっぱり、馳といえば馳チョップに、ジャイアント・スイングに、ノーザンライト・スープレックスホールド、そして腰クネアピールだよね(笑)。



▲テークバックとフォロースルーが独特なチョップ攻撃。この腰の入り方がまた、そっくり！

▼かけた後に自分もグロッキーになるジャイアント・スイング

◀前作にはなかったスピンキックが使えるように！

◀馳の代名詞ともいえるノーザンライト・スープレックスホールド

SAKAGUCHI 坂口 SEIJI 征二

出し方 チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツを「アントニオ猪木」でクリアする

「闘魂烈伝２」制作発表の場で、坂口が隠しレスラーとして参戦することが明かされていただけに、彼で早くプレイしたかった人も多いはず。ここで紹介した技以外にも、リバース・ハーフボストンクラブやダイビング・ニードロップ、逆さ押さえ込みなど、坂口らしい技がたくさん用意されているのだ。もちろんアピールもちゃんとするぞ！新日本プロレスの社長だけあって、ゲーム中でも「社長！」という声が観客からかかる。芸が細かいよね！

▲坂口の代名詞的な技、アトミックドロップ。ゲーム内であの感動が蘇るのだ

▲ご存じジャンピング・ニーアタック。ボストンクラブにつなげよう！

▼力技のアルゼンチン・バックブリーカー カナディアンも使える

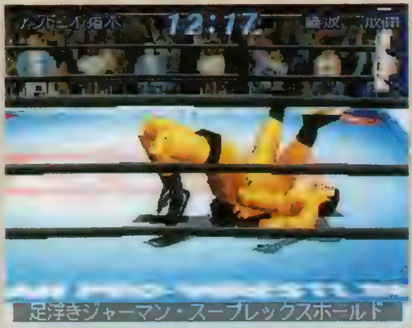
◀変形パイルドライバー。手元に注目！タイツを持っているところが懐かしい

©NJPW ©1996 TOMY © yuke's

ANTONIO INOKI (STRONG) アントニオ猪木(ストロング)

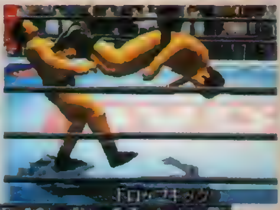
出し方 チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツを「藤波辰爾」でクリアする

メインキャラとして用意されている猪木は「キラー」と呼ばれるようになった最近の彼をモデルとしている。一方、この隠しキャラの「ストロング」は、世界の強豪たちとし烈な戦いを繰り広げた全盛期時代の猪木がモデルとなっているのだ。自分の足が一瞬浮いてしまうジャーマンまで完全再現!

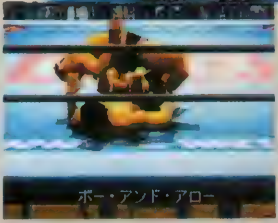


▶足浮きジャーマン・スープレックスホールド。闘魂ラッシュ時のみ出せる背後からの投げ技だ。

▲グラウンド・コブラツイストは立った状態からフォールに行く技。



▶ダッシュしての打撃技はこのドロップキックだ。



◀弓矢固めことボー・アンド・アローも使えるのだ。

TIGER HATTORI タイガー服部レフェリー

出し方 チャレンジ・ザ・バーニング・スピリッツを「グレート・ムタ」でクリアする

レフェリー時とまったく同じ体形で登場するため、他のレスラーと並ぶと本当に小さく見えてしまう。しかし、その実力は決してあなどれない。軽量ならではの華麗な動きを持つ、トリッキーな技を豊富に持っているからだ。バック転してキックを出すムーンサルト・キックや、飛びつき式回転エビ固めがその代表例。一方で、S.T.Fやノーザンライト・スープレックスなどの大技も使えるのだ。

▲トップロープからのダイビング・ボディアタック。相手をグロッキーにしたら狙おう。

▶ロープに振った相手が返ってきたところに決めるムーンサルト・キック。

▶コーナーにかけ上がってから出すローリングセントーン。

▶いかにもジュニアヘビーといった感じの、躍動感あふれるローリングソバット。

TANAKA HIDEKAZU 田中秀和リングアナウンサー

出し方 チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツを「パワー・ウォリアー」でクリアする

前作同様、パワーファイターとして設定されている「ケロちゃん」こと田中リングアナ。ゲーム内では実際の体形を元にジュニアヘビー級となっているが、他のジュニア選手と比べるとパワーの差は歴然。カナディアン・バックブリーカーやネック・ハンギング・ツリーで痛めつけておいて、フィッシャーマン・D.D.Tやジャーマン・スープレックスホイップで勝負をかける、という戦い方がおもしろそうだ。

◀見た目のインパクトが強いネック・ハンギング・ツリー。前作にもあった技。

▲トップロープから急降下して両ヒザを突き立てるキングコング・ニードロップ。

◀投げ捨てるジャーマン・スープレックスホイップ。

▶カナディアン・バックブリーカーも使える。

※タイガー服部レフェリー及び、田中秀和リングアナウンサーは他のレスラーに比べて極端にHPが低く設定されています。

隠しレスラーは、あと3人! 自分で探してみよう!

この連係を使ってCOMに勝とう！

この『闘魂烈伝２』は「こうすれば確実に勝てる」というパターンが見つけにくいゲームだけに、地道に戦っていくことになる。序盤はここで紹介しているパターンを中心に攻め、相手をグロッキーにしたところで大技を連発して勝負を決めよう。

▶チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツで隠しレスラーを出そう！

隠しレスラーを使うためにも極めよう！

ANTONIO INOKI (KILLER) アントニオ猪木（キラー）

▲チョーク・スリーパーホールド→腕ひしぎ逆十字固め

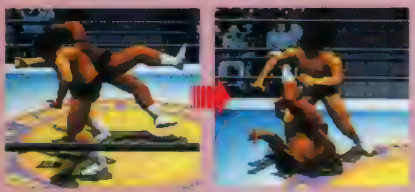
チョーク・スリーパーホールドは、相手を足元にダウンさせることができる技。相手との距離をうまく取って、この技を決めていきたい。ダウンさせることができたら、主にストレッチ技を狙っていこう。猪木なら腕ひしぎ逆十字固めがいい。

FUJINAMI TATSUMI 藤波 辰爾

▲サッカーボールキック→ドラゴン・スリーパー

フライングメイヤーで投げたら、すぐに⊗ボタンを押してサッカーボールキックへと移行させよう。その後、一歩だけ近づいてドラゴン・スリーパーへ。確実につなげられない人はフライングメイヤーからドラゴン・スリーパーにつないでも○。

CHOSHU RIKI 長州 力


▲リキ・ラリアット→サソリ固め

いかにサソリ固めにつなげるかがポイント。それだけに「仰向け＆足をこちらに向けた状態」でダウンさせる技を決めたいところ。足の向きは微妙に違ってしまうが、ラリアットからつなげるのがベストだろう。両足タックルから狙うのもいい。

MUTOH KEIJI 武藤 敬司

▲両足タックル→足四の字固め

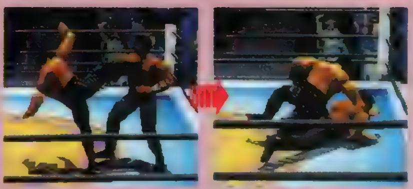
相手をダウンさせてからの足四の字固めを積極的に狙っていきたい。ダウンさせる技は、両足タックルがいいだろう。グロッキー状態に追い込んだら、一気にラッシュ！ 雪崩式ドラゴンスクリューからのムーンサルトプレス等の大技を決めよう。

HASHIMOTO SHINYA 橋本 真也

▲ミドルキック→ジャンピングD．D．T

リーチのあるミドルキックを連発してダメージを与え、グロッキーになったらジャンピングD．D．Tを繰り出そう（攻撃を喰らってグロッキーになると棒立ち状態になるので、そこを見逃さずに攻めるのだ）。相手の闘魂ラッシュには要注意！

CHONO MASAHIRO 蝶野 正洋


▲ケンカキック→S．T．F

助走距離はある程度必要となるものの、ケンカキックを積極的に使っていきたい。相手をダウンさせることができたら、すぐにS．T．Fで追い打ちをかけること。相手がロープ際に立っている場合は投げ技でリング中央へ運び、S．T．Fへ。

SASAKI KENSUKE 佐々木 健介

▲ボディスラム→ストラングル・ホールドα

相手が頭をこちらに向けた状態でダウンする技を出し、ストラングル・ホールドαにつなげるのが基本だ。ここではボディスラムを使っているが、打撃技のラリアット等でも構わない。相手が足を向けてダウンしたら、サソリ固めを決めよう。

KOSHINAKA SHIRO 越中 詩郎

▲ヒップアタック→テキサス・クローバーホールド

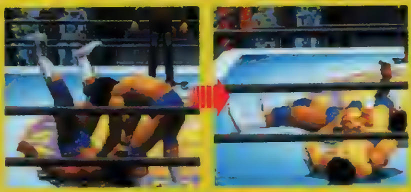
打撃技でダウンさせ、ストレッチ技のテキサス・クローバーホールドにつないでいこう。ジャンピング・ヒップアタックはかわされると体勢を崩してしまうため、失敗時のことを考えると投げ技でダウンを奪うようにした方がいいかもしれない。

TENZAN HIROYOSHI 天山広吉

▲マンハッタン・ドロップ→リバース・ボストンクラブ

まずは打撃技等でダメージを与えていこう。相手がグロッキー状態になったら、マンハッタン・ドロップからの抱え込み式リバース・ボストンクラブという連係で相手のスタミナを奪うのだ。マウンテン・ボムや天山プレスも決めてみたい。

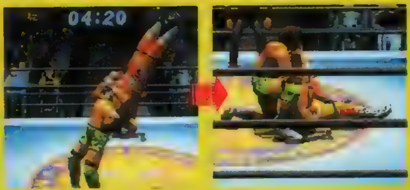
NISHIMURA OSAMU 西村修



▲フライングメイヤー→腕ひしぎ逆十字固め

西村らしい、基本に忠実な連係。攻撃力はそう高くないかもしれないが、相手の腕を痛めることができるのがポイント。フライングメイヤーは投げ技の中でもっとも決めやすい技なので、積極的に狙おう。グロッキーになったら大技の連発だ！

KOJIMA SATOSHI 小島聡



▲ブレーンバスター→フェイスロック

ブレーンバスターは✚字キーを入れないと出せない。そのため、ある程度相手を弱らせておかないと技がかからなかったり、逆にリバースのブレーンバスターで投げられてしまうことも……。ダウンを奪ったら、フェイスロックで絞め上げよう。

JYUSHIN THUNDER LYGER 獣神サンダー・ライガー

▲パイルドライバー→ジャーマン・スープレックス

相手をツームストーン・パイルドライバーでダウンさせたら、背後を取るようにして起こそう（コマンドは◎◎）。そして、すぐにジャーマン・スープレックスホールドを決めるのだ。いかに相手を素早く、正確に起こすかがこの連係のポイント。

WILD PEGASUS ワイルド・ペガサス

▲高速ブレーンバスター→フェイスロック

他のレスラー同様に、ダウンさせてストレッチ技につないでいこう。相手がかなり弱ってきたら、実際の試合でも見せるツームストン・パイルドライバーからのダイビング・ヘッドバットでとどめをさそう。余裕があればアピールも挟みたいが……。

EL SAMURAI エル・サムライ

▲カニばさみ→ロメロ・スペシャル

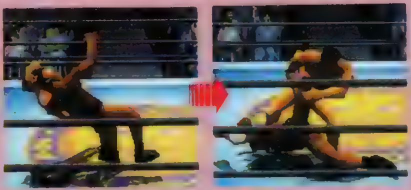
いきなりロープに振るのは難しいので、まずは相手をグロッキーにすることを考えよう。グロッキーになったらロープに振り、戻ってきたところにカニばさみを決めるのだ。相手がダウンしたら、そのままストレッチ技のロメロ・スペシャルへ。

KANEMOTO KOHJI 金本浩二

▲フライングメイヤー→グリグリ

グリグリとは、自分のヒジを相手の顔面に押しつけるという痛そうな技。なぜか(!?)ストレッチ技扱いなので、フライングメイヤーでダウンさせたら、相手の頭部で◎ボタンを押そう。最後はタイガー・スープレックスホールドで決めたい。

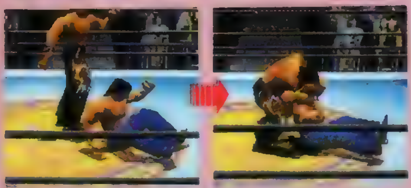
OHTANI SHINJIRO 大谷晋二郎



▲ネックブリーカー・ドロップ→逆片エビ固め

せっかく大谷を使うのだから、踏み付け式逆片エビ固めという、いかにも彼らしい技を組み込みたいところだ。ここではストレッチ技（ネックブリーカー・ドロップ）からつないでいるが、もちろん打撃技やスープレックス技の後でも狙える。

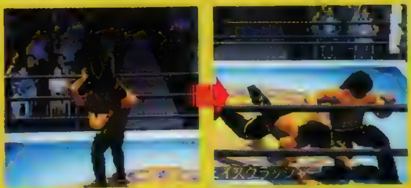
THE GREAT MUTA グレート・ムタ



▲サッカーボールキック→噛みつき

噛みつきを使ってはいるものの、操作方法自体は左ページで紹介している藤波のパターンと変わらない。フライングメイヤーをサッカーボールキックに移行させ、そこから噛みつくだけだ。反則技を使うときは、反則負けにならないように注意。

POWER WARRIOR パワー・ウォリアー



▲ブレーンバスター→フェイスクラッシャー

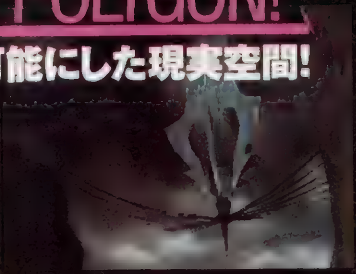
ブレーンバスターで投げた後、背後を取るように起こしてからフェイスクラッシャーを決めている。強力な連係ではあるが、序盤の段階では背後を取ったときに返されてしまう可能性が高い。ある程度、相手を痛めつけてから狙うといいだろう。

PlayStation
虚ろなる神、『虚神』降臨
いま、始まる――
D・S最大の戦い!!
BASTARD!!
―虚ろなる神々の器―

超人気コミック「BASTARD!!」
〈萩原一至・原作　集英社ジャンプコミック刊〉
その魅力と世界観を完全RPG化!

超人気コミックが、3DRPGとなってプレイステーションに登場！ 謎の敵「虚神」によって、力と記憶のすべてを奪われたD・S達の運命は!? 迫力の戦闘にド派手な魔法、注目のオリジナルストーリーで、新たな神話がここに生まれる!!

NATIVE 3D POLYGON!
高度な技術が可能にした現実空間!

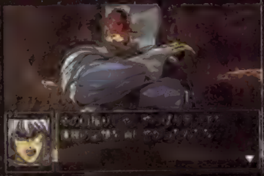


ポリゴンによる超美麗3Dフィールドは、自在な移動はもちろん、上下を見渡すことも可能。まるで現実空間をさまよっているかのような、迫真のプレイをここに実現。

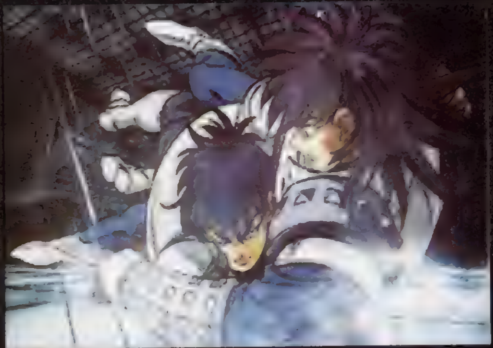
BATTLE!
陣形が実現した超戦術バトル!

美しいグラフィックの戦闘シーンは、キャラクターの位置関係が重要な「陣形」システムを採用。攻撃力を重視して戦うか？ 防御を固めるか…？ プレイヤーの戦術しだいで、戦局は大きく変化する!

DRAMATIC!
25人の戦士が織りなす衝撃の物語!



登場キャラクターは、原作で人気の25人。記憶を奪われた彼らは、時に争い、時に協力しながら「虚神」に戦いを挑む。原作では語られなかったエピソードも満載した、まさにファン必見のオリジナルストーリー!



MAGIC & SKILL!
150種を超える強大な魔法が炸裂!

原作の魅力を忠実に再現した、迫力あふれる奥技の数々は、なんと総数150種以上! 特定のキャラクターでパーティーを編成したときのみ使える「合体奥義」など、戦略性の高い、そして戦うほどに発見のある奥の深い魔法戦を味わえる!

BASTARD!!（バスタード）—虚ろなる神々の器—

12月27日(金)発売

標準価格6800円(税抜)
SLPS 00542

©Kazushi Hagiwara 1996
©1996 SHUEISHA
©1996 SETA CORPORATION

集英社・セタ　BASTARD!!製作委員会
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1　東京(03)3733-0667(ユーザーサポート電話)
原作／萩原一至(ジャンプコミックス刊)　シナリオ／ベニー松山　作画／羽山淳一　アニメ監督／浜津 守

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

さらば、ギース。
伝説の"リアルバウト"、プレイステーションに登場!!
REAL BOUT
餓狼伝説
©SNK 1995
ギース・ハワード、最後の闘い。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。
'97年1月10日発売予定・5,800円(税別)
※発売日や価格は予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
The Future Is Now
SNK
◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
PlayStation

The Future Is Now
SNK
特報!!
PlayStation
サムライスピリッツ
剣客指南パック
二大名作がひとつになってプレイステーションに甦る!!
2つのプレイステーション専用モードも搭載!!
[剣客指南]"侍魂"初心者向けの練習専用モード。
[剣客無双]体力ゲージ1本で勝ち抜きを競うモード。
SAMURAI SPIRITS
プレイステーション版
サムライスピリッツ&真サムライスピリッツ
剣術格闘の本家「サムライスピリッツ」と
「真サムライスピリッツ」の豪華カップリング! その名も
「サムライスピリッツ剣客指南パック」登場!!
来春発売予定! 価格5,800円(税別)をうご期待!!
SAMURAI SPIRITS
覇王丸地獄変
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©SNK 1993 ©SNK 1994
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]

PlayStation
どこからでも、かかってきいや！
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝3
発売中 5,800円(税別)
●ボタン一つで、いきなり華麗な一発必殺技が繰り出せる。
●さらに各キャラクターごとに、コンボ連続技「闘神連技」を搭載。
●四方が壁と天井に囲まれ、新しい戦略が生まれる。
●闘神伝史上最多、総勢30人以上のキャラクターが登場。
●もちろん、キャラクター、必殺技、エフェクトは全てポリゴン。
「闘神伝3 お年玉クイズ」 期間：12月20日~1月31日(当日消印有効)
問題1：キャラクター選択画面で、下記の(A)~(D)の場所にいるキャラクターの名前をそれぞれ選んで、番号で答えて下さい。
A
B
C
D
A：①ナギサ ②ソフィア ③カオス B：①エリス ②ラングー ③トレーシー
C：①エイジ ②カイン ③モンド D：①デューク ②デビッド ③ガイア
問題2：オープニングのCGムービーで、最後に一瞬登場するキャラクターは誰でしょう？番号で答えて下さい。 ①エリス ②エイジ ③ソフィア
応募方法：官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・クイズの答えを明記して下記宛先に送付していただきます。宛先：〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ CS事業部「闘神伝3 お年玉クイズ」係宛 プレゼント商品：応募者の中から抽選で333名様に、キャンペーンポスターと同柄の特製テレフォンカードをプレゼントいたします。商品の発送をもって当選者の発表にかえさせていただきます。
店頭サンプル稼動中！
あのエイジがエリスがかわいくにとうしんに!!
にとうしんでん
好評発売中 5800円
「闘神伝3の情報が分かる！インターネットアドレスにアクセスしよう！」
http://mail.ec.infoweb.or.jp/TAKARA-BAKO/
あそびは文化 タカラ
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。イラスト／ことぶきつかさ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ●価格は希望小売価格です。 ©TAKARA1997 PROGRAMMED ©TAMSOFT1997
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

格闘無敵

TOBAL2/リアルバウト餓狼伝説/セイバーマリオネットJ/ブシドーブレード

イラスト/風上旬

謎の新キャラも参戦!究極への2歩目が始まった!!

緊急発表!早くも登場
新新対戦格闘第2弾!!

TOBAL 2™

トバル2

リアルな「格闘」ゲームとして高い評価を受けた『トバルNo.1』に、早くも続編が登場! 今回もキャラクターデザインは鳥山明氏が担当し、左に登場している新キャラも参戦して(新キャラは現時点で3名と推測される)激しいバトルが展開されるぞ!!

「つかみ~投げ」という斬新なシステムはそのままに新要素も大量投入なのだ!

TOBAL2

ジャンル	対戦ACT	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	春予定		

©スクウェア/ドリームファクトリー　キャラクター:©スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ、集英社

NEW TOBAL
新しいトバル

ー新キャラとクエストモードー

今度の敵は、人間タイプだけではないのだ!

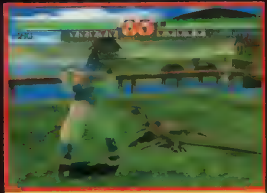
前作の背景であった、ウダン皇帝主催の闘技会、「トバル　ナンバーワン」で優勝したのはグリン・カッツだった。だが、その彼ですらウダン皇帝を倒すことはできなかった…。今回の大会では、前回の８人の戦士たちの他に、激しい予選を勝ち抜いた３人を加え、総勢11人が新たなる戦いに挑むのだ！

さらに「トバル２」には、四足歩行のキャラまでが登場し、ゲームとしてのエンターテイメント性が大幅にアップしたぞ。また、前作で好評だったクエストモードは、新たにフィールドを追加し、前作以上に「トバル星を駆けめぐっている」感覚が得られるようになっている。もちろん、ダンジョンだけでなく、フィールドにも数々の仕掛けは用意されているぞ。

▲四足歩行するタイプの敵は、立ち上がってパンチを繰り出してくるらしい。では、キックは？

▲いかにも素早そうな恐竜タイプの敵。噛みつきがあると予想されるが、やはり投げ技だろうか？

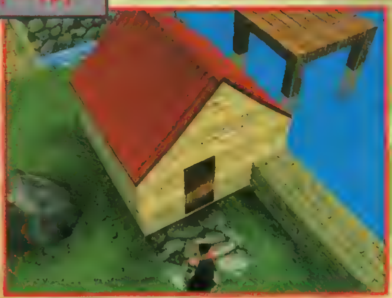
▲いきなり飛びかかってくるオオカミのような敵。四足歩行動物ならではの動きだよね。


▲これも四足歩行動物ならではのかまえ。低い位置から飛びかかって噛みつきを狙ってくるかも。

▲相手の周囲をグルグル回るという動きは、実に「トバル」らしい感じがするよね。

◎ダンジョン
◎フィールド

▲ダンジョンにはテクスチャーが張られ、よりリアリティが増した。緊張感は、いやがうえにも高まるぞ！


▲フィールドでもダンジョンと同じように敵と戦うのだろうか？　それともダンジョンの入口があるのだろうか？

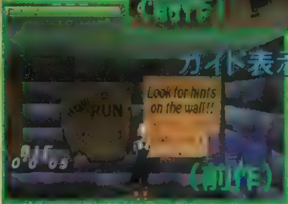
様々なトラップ!!

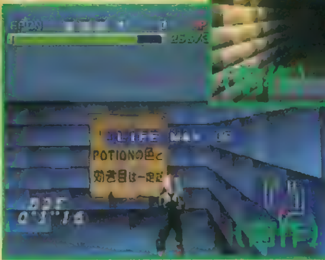
▶プレイヤーを待ち受けていた、トラップの数々。より強力なものが用意されるだろう。

▲タイミングがシビアだったジャンプ。あせりは禁物なの。

ガイド表示もあり!!

◀はじめてでも安心だったガイド表示。これは今回のクエストモードにも用意してほしいよね。



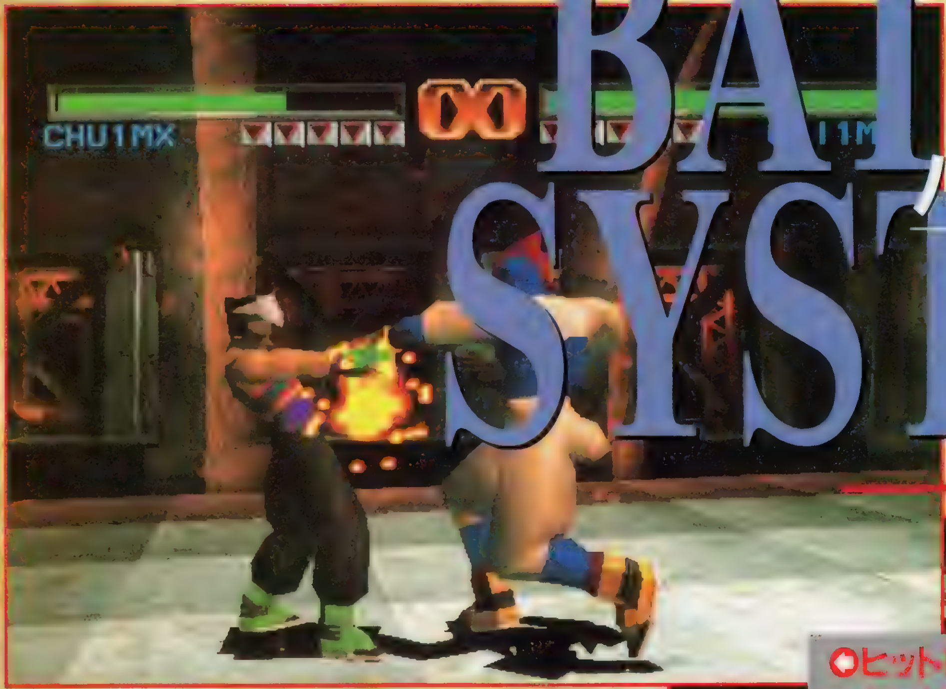


◀色ごとの内容が毎回変わった「薬ビン」。今回も当然用意されているだろう。

どうなる？　クエストモード

対戦時と同じアクションで楽しめたクエストモード。となると、今回気になるのは新要素の「奥義」（いわゆる飛び道具、詳細は97ページ）だ。スイッチを奥義で打って入れる、なんてことがあるかもしれない。

BATTLE SYSTEM
バトルシステム



演出効果と"奥義"

「奥義＝飛び道具」が、ついに登場したぞ!

ストイックな格闘ＡＣＴとして高い完成度を誇っていた前作だが、格闘のシミュレーション性を高めるがゆえに見た目のハデさに欠けるゲーム性であったことは、残念ながら一面の事実。ところが、今回は技のエフェクトもよりハデになり、エンターテイメント性、爽快感ともに大幅アップ！さらに、全キャラに〝奥義〟と呼ばれる飛び道具系の技が追加され、それらの演出効果だけでも、より楽しめるようになったぞ。

正面

（前作）

【つかみ】
『トバル』ならではの斬新システム

つかんでから投げる!!

『トバル』最大の特徴は、やはり「つかんでから投げる」という他にはない斬新なシステムだろう。非常に戦略性の高い対戦が楽しめるのだ。

側面

（前作）

背後

（前作）

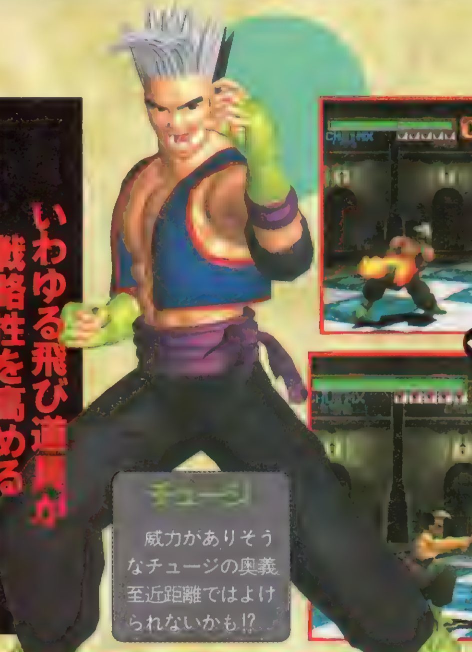
相手に対してどの向きからつかむかによって投げ技が違うという要素は、今回も健在なハズ。プロレスの様々なスープレックス系など、バリエーションが増えることはまちがいないのでは？　期待できそうだぞ。

アナログコントローラ完全対応

「トバル２」は、アナログコントローラ（ＳＣＥより発売予定）に対応している。これによって、３Ｄのバトル空間をフルに使うゲーム性がより強調されているのだ。

【奥義】

いわゆる飛び道具が戦略性を高める



チュージ

威力がありそうなチュージの奥義。至近距離ではよけられないかも!?

エポン

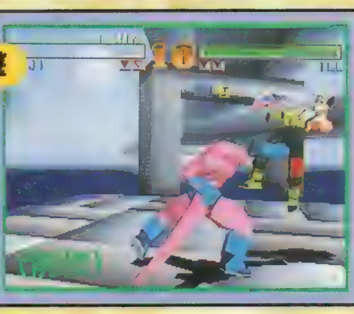
チュージと比べると、いささかモーションが大きいエポンの奥義。

キャラクターデザインを生かしたオライムスの奥義。出は遅いかも(笑)。

どうなる? つかみからの選択肢

前作では「投げる」以外には防御、打撃(1発限り)、すかしの3つしかなかった、つかみからの選択肢。今回はかなりその幅が広がるのではないだろうか? つかんでから押し倒したり、あるいはその体勢から奥義を打つなんていうのもアリかも。

どうなる? 連続攻撃



基本的に「上・上・上」や「上・中・下」など、シンプルなつなぎの多かった連続攻撃にも、そうとう大胆な改良が加えられるに違いない。単純に入るヒット数が増えるだけでなく、つかみや投げ、奥義との絡みパターンも気になるところだ。

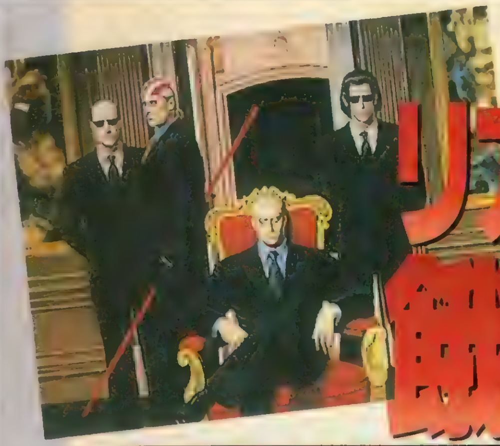
飛び道具をどうやってかわすか?

ジャンプ?

飛び道具のかわし方として一般的なのはジャンプだが、3Dであることをフルに生かした「トバル」の場合は、やはり「横に走ってよける」が正解ではないだろうか?

中腰から打ち出すものが多いようなので、「しゃがんでよける」はナシだろう。

横に走る?



リアルバウト餓狼伝説

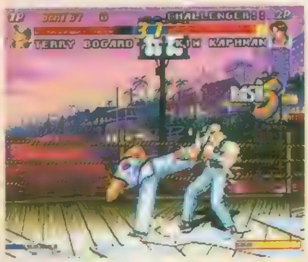
NEO・GEOで人気の『餓狼伝説』シリーズ。その第5弾、『リアルバウト』がPSオリジナルの要素を加えて登場！ このゲーム独自のゲームシステムを徹底解析し、戦いに勝利を収めるためのノウハウをお届けしよう!!

リアルバウト餓狼伝説

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	97年1月10日		

最強の狼になるために、覚えておきたいテクニック集

この『リアルバウト』は、従来の『餓狼伝説』シリーズとはシステム面でかなり異なる部分が多い。PS版がシリーズ初プレイとなる人なら、そう気にはならないだろうが、シリーズを通してプレイし続けてきた人は違和感を感じるハズ。そんな人のために（もちろん、初心者にも十分役立つように）、『リアルバウト』に採用されているさまざまなオリジナルシステムをここで紹介しよう。



▶連続技を決めると、画面に「RASH!」の文字が。これが快感

充実のPSオリジナルオプションにも注目!!

マスターアートモード

このマスターアートモードでは、各キャラごとに6種類の連続技を紹介してくれる。コマンドも表示されるので、ぜひマスターしよう。

▶ダメージ量も表示される。

◀この超絶美技を見よ！

LRコントロール

同社の『KOF'95』で好評だったLRコントロールがこのゲームでも搭載されている。初心者でもOKだ。

▲タメ系の必殺技もワンタッチ。

▲戦いが、よりハデになるぞ。

大ダメージ！一発逆転の 超必殺技&潜在能力

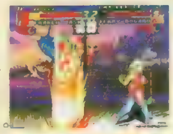
画面下にあるゲージ、これには2つの重要な役割がある。まず、これが黄色い場合。このときは、各キャラ固有の必殺技でのガードキャンセルが可能になるのだ。これがさらにたまって赤くなると、体力ゲージの減り具合で超必殺技か潜在能力が出せるようになるぞ。一発逆転のチャンスなのだ。

S.POWER

ゲージMAXで"S.POWER"。これで超必殺技が使用可能になるぞ。

P.POWER

ゲージMAX、体力ゲージ点灯で"P.POWER"。潜在能力が発動できる。



簡単操作で華麗な連続技 コンビネーションアタック

決められた順序で攻撃ボタンを押していくことによって、キャラごとに違った連携技を簡単に繰り出すことができる。これがコンビネーションアタックだ。このコンビネーションアタックは必殺技でキャンセルをかけることも可能。チャンスには狙っていって、相手に大ダメージを与えてやろう。

◀適当にボタンを押しているだけで、けっこう出る!?

例）テリーのコンビネーション（○・○・→＋□）

キック2発から裏拳で相手をスウェーラインへ追いやる。このあと、オーバースウェー攻撃だ！

3ラインを利用して多角的な攻撃を!! スウェーライン

このゲームでは、通常戦いが行われるラインのほかに手前と奥の2ラインが用意されている。これをスウェーラインというのだ。スウェーラインを利用すれば、相手の飛び道具を避けて近づいたりなどといったことも可能だぞ。相手の裏をかいた戦い方で、戦局を有利に進めよう。

◀スウェーラインまで届く必殺技もアリ。駆け引きが熱いぞ！

ピンチのあとにチャンスあり ガードキャンセル

画面下のゲージがある程度たまっているとき、相手の攻撃をガードした瞬間に一定の必殺技コマンドを入力することで、ガードキャンセルすることができる。ここから反撃の糸口をつかもう。ガードキャンセル可能技は右の表を参照してほしい。

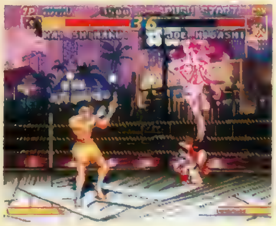
▲こんなときこそ、ガードキャンセル必殺技で反撃！

キャラ名	ガードキャンセル可能技
テリー・ボガード	パワーダンク
アンディ・ボガード	昇龍弾
ジョー・ヒガシ	タイガーキック
不知火舞	龍炎舞
ギース・ハワード	中段当て身打ち
	邪影拳・強
望月双角	破滅の炎
ボブ・ウィルソン	モンキーダンス
ホンフゥ	制空烈火棍
ブルーマリー	ストレートスライサー
フランコ・バッシュ	ダブルコング・強
山崎竜二	裁きの匕首・強
秦崇秀	帝王天耳拳・強
秦崇雷	帝王天耳拳・弱
ダック・キング	ダンシングダイブ
キム・カッファン	空砂塵
ビリー・カーン	水龍追撃棍
	火龍追撃棍
	紅蓮殺棍

©SNK 1996

炎の忍者、不知火舞で華麗に勝つ!!

死闘の中あでやかに咲き誇る一輪の華、炎の女忍者不知火舞。ここでは、「餓狼伝説」シリーズを語るうえでもはや忘れてならないキャラ、不知火舞にスポットを当てて、勝ち抜くための基本的な戦い方を見ていこう。忍者ということもあり、トリッキーな戦い方をメインに攻めたいところだが…はたして!?



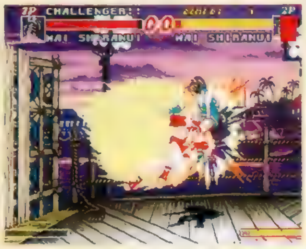
◀華やかに戦ってこその不知火舞。多彩な技を駆使し、群がる男どもを蹴散らしていこう！

超必殺技はこう使え!

超必殺忍び蜂（→↙→＋○□）

体に炎をまとって相手に突撃する、文字通り突進系の技。攻撃判定の出が速いので、連続技に交えていくことでその効果を発揮してくれるぞ。与えるダメージも大きいので、積極的に狙っていこう。

レオタード忍び蜂（→↙→＋□）



見た目は超必殺忍び蜂と同じだが、出るまでに時間がかかるため、相手との距離がちょっと離れてしまうと連続技になりづらい。ただ、出かかりから攻撃判定を持っているので、対空技として使うと強力。

これが舞のコンビネーションアタックだ!

コマンド	こう使おう!
×・×・□	最初の⊗のリーチが長く、最後まで入れれば相手を転倒させられる。
×・×・↙＋□	最後の技を空振りしてもすぐ屈み◎が出る。トラップに使えるぞ。
屈み○・屈み○・↘＋□	屈み状態からつながる簡単なコンビネーション。使いやすい。
屈み×・屈み□	最後の技をキャンセルすれば、必殺技につながりやすいのだ。
○・□・□	2発目以降の技は屈みガード不能。これで2択攻撃を狙おう。

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。

不知火舞 PROFILE

出身：日本／身長：164cm／体重50kg

なにも語らず、ある日突然姿を消した恋人のアンディ。彼の失踪を嘆く彼女の前にジョーが現れ、アンディがギースとの最後の戦いのためにサウスタウンへ旅立ったことを告げる。その話を聞き、自らもサウスタウン行きを決める舞だったが……。

必殺技はこう使え!

花蝶扇（↓↘→＋×）

遠距離で牽制するのに最適な飛び道具。ただ、硬直時間は長めなので過信は禁物。見た目以上に攻撃判定の出が速いので、連続技のシメとしても使っていける。

乱れ花蝶奥義（↓↙←＋□）

花蝶扇に似ているが、こちらは出るまでがかなり遅い。この硬直はあまりにも危険だが、スウェーラインにいる相手にも当たるというのは魅力だ。うまく使おう。

龍炎舞（↓↙←＋×）

舞といえばこの技、といえるくらい重要な技。接近して出せば多段ヒットする上、相手は炎上し倒れる。連続技に組み込むことで大ダメージが期待できるぞ。

陽炎の舞（↓↓＋□）

見た目に反してスウェーラインに攻撃が届かないこの技。攻撃判定は炎の部分にしかなく、いまいち頼りない。先読みで対空技として使うくらいか!?

ムササビの舞（空中で↓＋×○）

空中で1回転し、そのまま相手に突っ込む技。多段ヒットするうえ、低い位置で当てた場合は、着地後に他の技が連続してつながる。奇襲に使うといいぞ。

幻影不知火（空中で↓↘→＋△）

空中でスウェーラインに移動して攻撃。相手の対空技をスカして攻撃できるのが魅力だ。ヒットしたら、オーバースウェー攻撃で追い打ちしよう。

結論! 不知火舞はガンガン押せ!

以上、舞の技性能を見てきたが、基本的に舞は自分から攻め込むことによってその真価を発揮してくれる。その際にポイントになるのが、幻影不知火やムササビの舞といった奇襲系の突進技だ。これで相手の裏をかいていけば、普通に飛び込むことのリスクを軽減できる。いざ飛び込んだら、龍炎舞や超必殺忍び蜂がらみの連続技で、大ダメージを与えてやろう。

『セイバーJ』ゲームオープニング独占公開

PS版『セイバーJ』のオープニングを大公開〜！　ということだけど、見る人が見るとわかるように基本的にはTV版と同じなのだ。ただし、より印象的になるようにと数カットが新たにつけ加えられている。クオリティもバッチリで、「セイバー」の世界が見ただけでわかるぞ！

ここが違うTV版との変更点をチェック

このオープニングの中で、ピックアップしているものが新たに挿入されたカット。左の2カットはTV版エンディングからの流用だが、注目すべきは右の2カット！　ここには新たなキャラクターがいることを発見!!　このキャラは一体だれ？　この謎は次号で明らかに！

セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS

SABER MARIONETTE 'J'

あかほりさとる原作、ことぶきつかさキャラ原案というヒットメーカーが贈る『セイバーマリオネットJ』。この人気TVアニメのPS・3D格闘ACTの発売が2月に決定。今回は、このゲームのシステム概要、そして待望のオープニングビジュアルをドーンとお届けするぞ！　ファンはもう、目が離せない!!

セイバーマリオネットJ
BATTLE SABERS

ジャンル	3D·格闘ACT	価格	¥6,800　限定版:¥7,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	2P対戦可
発売日	97年2月予定		

▲▶キャラセレクト画面。ことぶき先生描き下ろし。

『セイバーJ』を知る3つのポイント

キャラ

ゲームに登場するのは、まずはアニメでおなじみのマリオネット3人と、セイバードールズの3人。そして、オープニングでも登場した謎のキャラクターの計7人。もちろんTVアニメと同様に、キャラの能力は細かく設定されていて、ファンならば納得のデキ。次号の大特集を期待してね。

パーツ

▶これがヒートパンチだ。ハデな演出がイカス！

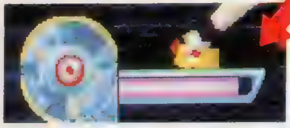
▶キミの好きなパーツを選んで戦いに備えよう。

このゲームのオリジナルシステムの中で、もっとも異色なのがこのパーツチェンジシステム。これは、対戦前にいくつかのパーツをキャラにつけることができるというもので、つけたパーツによってジャンプ力が上がったり、攻撃力が上がったりというように、キャラ性能を変えることができるのだ。キミだけのカスタマイズキャラで、相手を圧倒しよう！

ゲームは3D格闘ACT。アニメでおなじみのキャラたちが、ポリゴンになって登場だ。もちろん、このゲームオリジナルのシステムも多数盛り込まれ、熱い対戦が繰り広げられるぞ！ それぞれのシステムの詳細は、次号からの続報を待ってほしい!!

乙女回路

敵の攻撃を受けると、画面下にあるゲージがたまっていく。これがフルになると、乙女回路が発動！ その間は攻撃力が2倍になり、エフェクトもハデに変化。さらに、超必殺技が出せるようになるぞ。



ここをチェック！

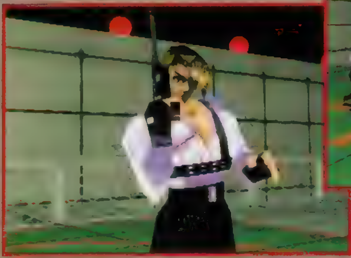
©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店／バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 ※ゲーム画面はすべて開発中のものです。

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE™

今号は初公開となる新キャラクターのカッツェを紹介するぞ。ディレクターの中田氏のインタビューもあるのだ！

拳銃を持った中ボスの存在が明らかに！

さっそく彼のプロフィールから紹介していこう。カッツェは〝黒猫〟の異名を持つドイツ生まれの暗殺者。抜け人を始末するという契約を鳴鏡館と交わして来日した。長身(187cm)、やせ型(73kg)のクールガイで、フリルのついた服を好んで身につけている。使用武器は拳銃。このゲームで銃弾を防御することはできないため、プレイヤーは「当たれば即死」という厳しい戦いを強いられることになるのだ。戦いの場は、周囲に金網が張り巡らされたヘリポート。障害物がないため、苦戦は必至といえそう。



◀彼の武器は時代物のドイツ製拳銃。セミ・オートマ（半自動）タイプの物で、完全な連射機能はついていない。

シュヴァルツ カッツェ

ブシドーブレード

ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	97年3月14日予定		

オープニングでは各キャラが演舞を披露！

▲モーションキャプチャリング中の1コマ。

各キャラが様々な武器を使って鳴鏡心当流の型を披露するオープニング。右の写真は蛍火による打刀(うちがたな)を使った演舞だ。動きがとてもスムーズで美しいんだけど、それは実際の人間の動きをモーションキャプチャーという技術を使って取り込み、画面上で再現しているため。

『ブシドーブレード』ディレクター
中田州彦氏インタビュー

このゲームのことを誰よりも知っている中田氏にインタビューを敢行。様々な新事実が明らかとなった。

『ブシドーブレード』ではこんなこともできます

プログラムの大幅変更により今までできなかった新システムの導入が可能に

──残念なことに発売日が3月14日に延期されてしまったわけですが、発売延期によって変わった部分というのはあるのでしょうか？

中田氏（以下、中）：発売延期については、本当におわびするしかありません。多くの方が期待していてくださったのに……。ただ、時間に余裕ができたことで、内容はかなりパワーアップしています。内部処理的に大幅な変更をしたので、プログラム的には以前のバージョンと別物と考えていただいて結構です。以前のままのプログラムだと、フリーランニング走行の実現は不可能でしたし、キーレスポンスの悪さといった問題もありました。これらを改善するために根本的なプログラム変更を行ったことで、ストレスなく遊べるようになりましたから。それが一番の変更点ですね。ビジュアル的な変更点がないため、誌面ではわかりにくいと思いますが。

──よりプレイしやすくなったという訳ですね。

中：今回ご紹介するフリーランニング走行や、飛び道具なども、プログラムを新しく作り直したことによって実現可能になったことです。以前のバージョンでしたら、発想はあっても実現はできませんでした。中ボスが使う拳銃も、前のバージョンでは不可能だったと思います。

──これらの新システムは、発売延期によってもたらされたといえそうですね。その、新しくなったというフリーランニングについて、もう少し詳しく教えていただけますか？

中：前バージョンでは前後左右の4方向にしか走ることができませんでした。現バージョンでは「走りスタンバイボタン」とでもいう物がありまして、ボタンを押しながら移動することで、好きな方向に自由に走り回ることができるようになったんです。これによって忍者映画のように相手の周りをぐるぐる回ったり、背後を取ったり、走り回った両者がすれ違いざまに斬り合ったりすることができるようになりました。

──それは楽しみですね。ほかにもバージョンアップした要素はありますか？

中：カメラもそうですね。前のバージョンではカメラの性能がそんなによくはなかったんですが、今のバージョンでは高性能になりました。例えば、画面の縁に追いやられたとき、前のカメラは障害物にめり込んでいたんですが、今のカメラは障害物を上下に避けるようになっています。どうしても障害物を避けられないときは、背景が半透明になるようにもしました。

──カメラ視点からくるストレスを感じずにすみそうですね。ちなみに、同じフィールドの両端にキャラがいる場合はどうなるのですか？

中：カメラは引けるだけ引くことになります。表示能力等の関係上、現在は最大に離れて20メートル位ですけど、将来的には未定です。

──このゲームでは20メートルどころか、隣のフィールドにも逃げることができますよね。

中：フィールドからフィールドへの移動も以前は読み込みが遅かったのですが、今では一瞬で切り替わるようになりました。感覚的にはフリーランニングとあまり変わらないと思います。

──以前は隣のフィールドに逃げると、CDを読みに行く間がある関係で「仕切り直し」という雰囲気でしたが、それも解消された訳ですね。

中：そうです。以前のシステムだったら、ただ間合いを離すだけという感じでしたけど、今度は逃げるということが実感できるでしょう。敵も追いかけて来ますから、そう簡単に逃がしてはくれないでしょうけれど（笑）。

Key Word Check　フリーランニング　Free Running

このゲームでは相手の位置に関係なく、自在にフィールド上を駆け回ることができる。

©1997 スクウェア／ライトウェイト

中田州彦●Kunihiko Nakata

アーケード系のゲーム開発で活躍してきた精鋭集団、㈱ライトウェイトの取締役。有名格闘ゲームのデザインを多数手掛けてきた。

キャラクターと武器の組み合わせ方によって、戦い方も自然と変わっていく

——続いてシステム的なことをお聞きしたいと思います。時間制限や体力ゲージといった、今までの格闘ゲームに存在していた要素が、全然表に出てきていませんよね？

中：そうですね。

——この斬新なコンセプトを採用された経過をお聞きしたいのですが……。

中：最初は武器が主役のゲームだったんです。キャラクターは、力はあるんだけど鈍いタイプ、力はないんだけど素早いタイプ、といった程度の、ロボットみたいな感じで考えていました。

——キャラに個性付けがなされていなかった？

中：考えてなかったんですよ。そのままいってもいいと思ったんですが、それじゃあ寂しいじゃないかってことになって、キャラクターにも個性を付けていったんです。ただ、一番最初から武器が主役という考えがあったので、「刀で斬られて一撃で死ななければ、それはおかしいじゃないか？」とは思っていました。その辺から一撃必殺というコンセプトが出てきて、後はどんどんできていったという感じです。

——一撃必殺だから体力ゲージも意味をなさないということですか？

中：そうですね。最初から一撃必殺という概念があったわけではないんですが、一撃必殺という物を前面に出していくことに決まってからはどんどん形になっていきました。

——同じキャラであっても武器を選べるというのは、おもしろいシステムですね。

中：見た目の問題だけではなく、「パワーのないキャラが重い武器を使った場合は、パワーのあるキャラよりも武器を持ち上げるまでのモーションが長い」といったように、戦い方にも大きく関係してきます。ほかにも「重い武器による攻撃を軽い武器で防御すると、重さのため弾きとばされてよろける」という〝防御くずれ〟という現象も起こります。これらの要素が、他のゲームとの差別化を図っていると思います。

——パワー型、スピード型といった個性付けがされたキャラたちが登場するこのゲームでは、同じ武器であっても性能差が出てきそうですね。

中：同武器戦が、他の格闘ゲームの同キャラ戦の延長線上にあると思えるかもしれませんが、別物です。このゲームでは同武器は選択できますが、同キャラ戦は不可能なので。

——各武器の攻撃力の基準がわかりづらいですよね？　技リストを作る場合、攻撃力という欄の数値は同じ武器でもキャラによって変わってしまいそうです。

中：「この武器のこの技がこれだけのダメージを与える」という表であれば意味をなさないと思います。各キャラがそれぞれ８種類の武器を選んだときの表を用意しなければ、データとして完全とはいえないでしょうから。

——武器自体の威力や重さが変わるわけではなく、それを使うキャラの能力によって、武器の性能も微妙に変わる、ということですね。

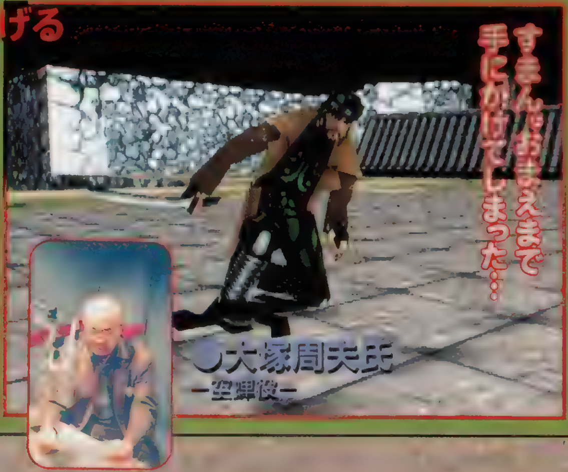
中：そうです。武器にはボーナス値のようなものが存在しまして、キャラクターの基本値に加算されます。選んだ武器とキャラクターの相性によっては、この値がプラスではなくマイナスに作用することもあり得ます。例えば、あるキャラが重量が 4.5キロの武器を使ったとします。4.5キロもの重さがあるだけに、振る速さには影響するでしょうが、移動にはあまり影響しません。しかし、同じキャラが20キロの武器を使えば、移動時に武器を引きずることになるでしょうから、大きな影響が出るでしょう。これは極端な例えですが……。

Key Word Check ●飛び道具 Tobidogu

企画段階では打刀をはじめとする武器が主役のゲームだった。その後、キャラの個性や背景ストーリーが練られていったのだが、武器に対する思い入れには相変わらず根強い物がある。メイン武器と併用するサブウェポンもそんな物のひとつ。戦いを有利に進めるため、投げて使用する。

戦いを盛り上げる豪華声優陣！

ＩＰモードには「暗殺集団から脱走したプレイヤーが、刺客として放たれたかつての仲間と戦う」という背景ストーリーがある。勝利後のセリフから様々な人間関係がわかるのだが、それを演じる声優がまた豪華なのだ！



●大塚周夫氏 —空蝉役—

●井上真樹夫氏 —ブラック・ロータス役—

Key Word Check ●障害物 Shogaibutsu

木や壁などがある場所で攻撃しようとすると、武器が障害物に当たってしまうことがある。周囲には気を配ろう。

——飛び道具という物もあるんですよね。
中：そうなんです。威力はメインの武器に劣りますし、現段階では一撃必殺の攻撃ではなく、あくまで牽制(けんせい)の道具として考えています。体勢を立て直したいときなどに使用する訳です。
——両手持ちの武器を持っているキャラも飛び道具を使えるのですか？
中：はい。一度メインの武器を手放してから使用することになります。また、相手に当たらずに落ちた飛び道具を、拾うこともできます。
——では、消耗品扱いなんですか？
中：そうですね。それに地形効果の一環として、例えば砂地であれば砂をつかんで投げることで目つぶしとして使うことができます。
——え、砂を武器にできるんですか？
中：砂、石、泥といった物も利用できるようになりました。でもこれは、逃げているところを後ろから斬ることと同じで、武士道には反するんですけどね(笑)。話はずれますが、ストーリーモードでは対戦時、最初に刺客がしゃべっているときにも自分は動けます。だから生き延びたければ、卑怯なことしてもいいんです。もちろん、相手が構えるのを待つのもかまいません。
——卑怯なこともできるけれど、でもやっぱり武士なんだから……悩みそうですね。
中：生き延びたい人は別にいいんですよ(笑)。一応、生き延びるのが目的なのですから。
——話を飛び道具に戻します。飛び道具を投げられたらどう防御するのでしょうか？
中：普通のガードで防御できる物もあれば、ガードしてもひるんでしまうこともあります。
——飛び道具に対しても、メイン武器同様避けるのが一番という訳ですね。実際のところ、スピード的に見て避けられるものなんですか？
中：投げるモーションがあるので、避けることは可能です。今は1つしかモーションが入ってませんけど、将来的に重い武器を持ったら大きく振りかぶるようになります。それと、飛び道具の防御法には、障害物に隠れるという方法もありますね。障害物に当たれば落ちますから。
——障害物の種類もいろいろあるようですね。
中：木や壁、石燈籠のほかに、竹やぶのような場所もあります。例えば薙刀(なぎなた)などの長い武器を使用しているときに竹やぶに入ってしまうと、行動が非常に制限されてしまうので、そこから出ないことには苦戦を強いられるでしょうね。

「はじめに武器ありき」のゲームだったが、魅力的なキャラたちが誕生した

——個性的なキャラクターたちが生まれてきた過程をお聞きしたいのですが……。
中：デザイナーさんのおかげです(笑)。とりあえず「どんなのでもいいからモデリングして、武器に合うヤツを捜そう」という感じで……。そんな中で、細い剣をもった袴(はかま)姿のヤツが様になってたんですよ。それで「こういうのでいこう」と。最初はキャラを重視していませんでしたから。先ほどもお話した通り、あくまでもデータのみだったんですよ。
——はじめの段階から深い思い入れがあったと思っていたのですが……。
中：そうではないんです。細かい設定は後から作りました。
——それにしても、見た目のインパクトはかなりの物ですよね。蛍火(ほたるび)は太ももがとても強調されているし、空蝉(うつせみ)は「いかにもその辺にいるおじさん」だし……。ブラック・ロータスの怪傑ゾロ風コスチュームを初めて見たときなんて、失礼ですが笑ってしまいました。
中：いえいえ。それでいいんです。私も笑いましたから(笑)。あと、蛍火の太ももはやりすぎましたかね(笑)。覚えてもらうために強調したんですけど。
——スタッフの方たちに人気のあるキャラクターは誰ですか？
中：スタッフですか？　バラバラですね。辰美が好きな人もいれば、蛍火が好きな人もいます。私は空蝉が一番好きですね。
——辰美は女性プレイヤー受けを狙ったとか？
中：いえ、違います。「人気の出そうなキャラを狙って作ろう」ということは一切ありません。ですから逆に、人気が出たのはうれしかったですね。読者コーナーも辰美ばかりで……(笑)。
——本誌を隅々まで読んでいただいて恐縮です(笑)。それでは、核心に迫る質問を。辰美が眼鏡をかけたまま戦うことはありますか？(笑)
中：……ないですね、今のところ。
——女性読者のショックを受けたところが目に浮かぶようです(笑)。それでは、最後にひと言。
中：発売が延びた分、おもしろくしますので、期待して待っていてください。戦いの場を用意しましたので、正々堂々とでも、卑怯でも、どちらでもよいので、楽しんでください！(笑)
——本日はどうもありがとうございました。

スキあらば繰りだされる一撃必殺の剣に、
複雑なコマンドで対抗している暇などありはしない。
この世界ではキャラクタの動きは、
プレイヤーの感覚に直結していなければならないのだ。
人間だったら、自分だったら、どう動くか。
モニタの中に入り込み、本能の命ずるままに闘え。
真剣勝負の緊迫感は、
モーションシフトで完成する。

1キー1アクション。新コマンド体系モーションシフト。

「キシドーソード」が、うなりをあげて襲いかかる。このままでは胴が真っぷたつにされてしまう！

一歩下がって剣先を紙一重ではずす。そのまま退いてもいいが、逆に相手のスキをつくチャンスだ。※後方向キー（←）

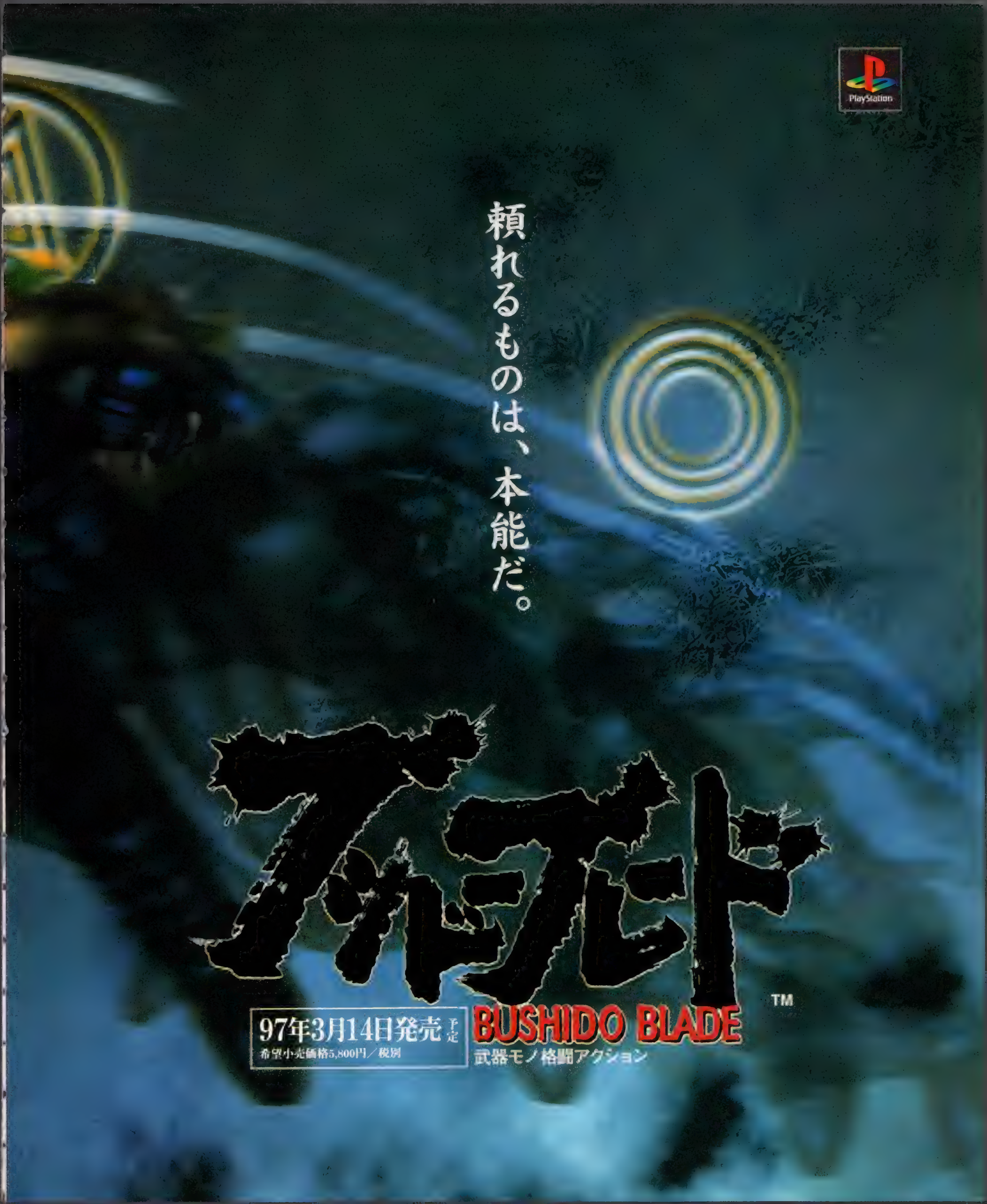
ソードを振り切った無防備な相手に、逆襲の突き。退きながら攻撃する技「さばき突き」だ。※中攻撃（○ボタン）

実際の人間の動きをイメージしたボタン操作。次の動き、次の動きとアクションをシフトして、技を組み立てるのだ。

ブシドーブレード・ホームページURL http://www.square.co.jp/bushido/

SQUARESOFT

株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー ©1997 スクウェア／ライトウェイト


PlayStation
頼れるものは、本能だ。
ブシドーブレード
TM
BUSHIDO BLADE
武器モノ格闘アクション
97年3月14日発売予定
希望小売価格5,800円／税別

FF VII
コンビニで
予約殺到中!!
FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
SQUARESOFT
エンタテインメント新次元
ファイナルファンタジーVII
SLPS 00700～2
¥6,800
SQUARESOFT
FINAL FANTASY VII
'97年1月31日発売　希望小売価格 6,800円
予約受付50万本突破御礼
予約購入された方に先着順でプレゼントする「限定ガイドブック」も
77万部に大増刷決定!
G兵衛はここにいる。
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
お近くにG兵衛のいる
コンビニエンスストアがないお客様には、
コンビニ専用ソフトを通信販売で
お届けします。
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。
フリーフォン 0070-80-7080
(一般電話からでもOK)
受付時間:平日・土曜13:00～22:00／日曜・祝日10:00～19:00

ゲーム買うなら、コンビニだ。

ゲーム買ったら、景品だ。

今、コンビニでゲームを購入された方には、

抽選で合計1,300名様に G兵衛デジグッズ・プレゼント

※FFVIIを含むデジキューブが扱う4,800円以上のすべての商品が対象となります

期間：12月1日（日）〜1月31日（金）消印有効

応募方法の詳細はお近くのコンビニエンスストアの店頭チラシ等をご覧ください。
期間終了後、厳正な抽選の上、当選者を決定させていただきます。
当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※C賞のパーフェクTV!アンテナ取り付け工事費、受信月額基本料金290円および、その他の番組視聴に関する費用は個人のご負担となります
※このキャンペーンにご当選された方はコンビニエンスストア内で実施されている他のキャンペーンに当選できない場合がありますのであらかじめご了承ください。

A賞 パナソニック DVDプレイヤー A-300…50名
B賞 ソニー サイバーショット…50名
C賞 NEC パーフェクTV!受信セット（チューナー／アンテナ／加入権）…100名
D賞 ソニー MDレコーダー MZ-R30…100名
E賞 カシオ サイバーマックス…1,000名

G兵衛のいるコンビニならほしいソフトがいつでも買える。

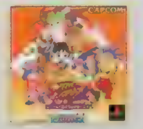
G兵衛セレクション 最新ラインアップ（予定）

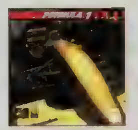
プレイステーション

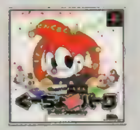
レイジレーサー
5,800円／好評販売中
©（株）ナムコ

ギャロップレーサー
5,800円／好評販売中
©（株）TECMO,LTD.1996

パラッパラッパー
4,800円／好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.


スーパーパズルファイターIIX
5,800円／好評販売中
©CAPCOM CO.,LTD.1996
ALL RIGHTS RESERVED


FORMULA 1
5,800円／好評販売中
©1996 PSYGNOSIS LIMITED.


ぐ〜ちょDEパーク〜テーマパークものがたり〜
5,800円／好評販売中
©1996 Electronic Arts.

クロックタワー2
5,800円／好評販売中
©HUMAN 1996

ソウルエッジ
5,800円／好評販売中
©（株）ナムコ

セガサターン

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
5,800円／好評販売中
©NJPW/©1996 TOMY/©yuke's

ワイルドアームズ
5,800円／好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc.

NOW PRINTING
新スーパーロボット大戦
6,800円／12月27日販売開始
©ダイナミック企画 ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©ダイナミック企画／©東映／©東北新社 ©フジテレビ・東映動画／©BANPRESTO 1996

エネミー・ゼロ
6,800円／好評販売中
©WARP

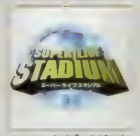
※表示価格はすべて（税別）となります。

コンビニ専用ソフトぞくぞく登場！

セガサターン

Digital Dance Mix 安室奈美恵
2,800円
'97年1月販売開始
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

プレイステーション


スーパーライブスタジアム
5,800円
'97年1月31日販売開始
©1997 スクウェア

プロロジック麻雀 牌神
5,800円
'97年1月31日販売開始
©1997 スクウェア

ブシドーブレード
5,800円
'97年3月14日販売開始
©1997 スクウェア／ライトウェイト

- ●対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「スーパーライブスタジアム」「プロロジック麻雀 牌神」のみとなります。
- ●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- ●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）
- ●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- ●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- ●お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
  上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。（地域によっては2〜3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）
- ●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。
  お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、
  東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株）城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700（代）

DigiCube

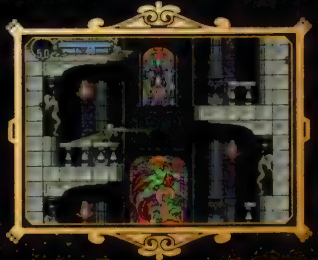
コナミ株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所／高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

KONAMI

伝説のロマンホラーアクション最新作！

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲™

生まれ変わったアクションとグラフィック。
ゴシックロマンにふさわしい荘厳なサウンド。
初めて我々の前に現れる
悪魔城の真の姿・・・・。
1997年、
ホラーアクションゲームの
人気シリーズ「悪魔城ドラキュラ」が
華麗な変身を遂げる・・・・！



ホラーアクションゲーム

1997年3月20日発売予定　予価￥5,800（税別）

PlayStation

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 画面は開発中のものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

■インターネット情報サービス／ホームページアドレス　http://www.konami.co.jp
■最新情報はコナミテレホンサービス／東京 03(3436)2277　大阪 06(455)0477　毎月第2･4月曜内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは●　フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
お客様相談室
コナミホットライン
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00 午後 1:00～5:00
電話番号はお間違えのないようにおかけください。

KONAMI
KONAMI DE MODE

KONAMI
KONAMI PLAY STATION NEW SOFT LINE UP.
究極のグラフィックとスピード感でふっちぎれ!
スピードキング
NOW ON SALE ¥5,800
レーシングゲーム
あなたも名馬を育ててみませんか
ブリーディング スタッド
~牧場で逢いましょう~
'97・1・31 ON SALE ¥5,800
競走馬育成シミュレーション
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
'97・SPRING ON SALE 価格未定
バラエティ
"実況"の冒険が、はじまる。
実況おしゃべりパロディウス
~forever with me~
NOW ON SALE ¥4,800
シューティング
戦慄の銃撃戦を生き残り、秘宝を掴め
ヘンリーエクスプローラーズ
'97・3・7 ON SALE ¥5,800
SS版同時発売
アドベンチャーシューティング
リーサルエンフォーサーズ
DELUXE PACK
'97・SPRING ON SALE ¥5,800
ガンシューティング
予測読み機能で、快適な対局
永世名人 II
NOW ON SALE ¥5,300
テーブルゲーム/将棋
おいおい、今度は戦争か?! 笑える本格戦争SLG.
パロウォーズ
'97・SPRING ON SALE ¥5,800
戦争シミュレーション
サクセスモードに"投手"が加わり、さらにドラマチック
実況パワフルプロ野球'96
'97・SPRING ON SALE ¥5,800
スポーツ/プロ野球
かわいさ あまって白熱100倍
ライトニングレジェンド
~大悟の大冒険~
NOW ON SALE ¥5,800
対戦格闘ゲーム
真夜中のハイウェイを高速で突っ走れ。
ミッドナイトラン
'97・SPRING ON SALE ¥5,800
レーシングゲーム
不朽の名作 さらにパワーアップしてPS登場
悪魔城ドラキュラX
~月下の夜想曲~
'97・SPRING ON SALE ¥5,800
アドベンチャー
KONAMI PLAY STATION SOFT LINE UP. ALL NOW ON SALE.
コナミの名作が
お求めやすくなって登場です。
幻想水滸伝
セクシーパロディウス
J-LEAGUE 実況ウイニングイレブン'97
NBA パワーダンカーズ2
ハイパーオリンピック インアトランタ
ときめきメモリアル
グラディウス
スナッチャー
ポリスノーツ
コナミ株式会社
■最新情報はコナミテレホンサービス/東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477
■インターネット情報サービス/ホームページアドレス http://www.konami.co.jp

KONAMI

この1枚で、詩織と楽しい一時を過ごしませんか。

【ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織】

ついに歌手デビューを果たした藤崎詩織ちゃん。何だか手の届かないところに行ってしまった気がしているファンの人もいるんじゃないかな?! でも安心して。そんな人のために、詩織ちゃんだけをフィーチャーした、バラエティソフトがプレイステーションとセガサターンから同時発売されます。デビューシングル2曲のミュージッククリップムービーや、ミニゲームを収録した思いっきり詩織ちゃんと遊べる内容のソフトです。これで詩織ちゃんはいつでもキミのそばに。さぁ、これで心置きなく、幼なじみで同級生の藤崎詩織ちゃんを、みんなでどんどん応援しよう。

プレイステーション・セガサターン用ソフト、平成9年3月同時発売予定。価格未定

"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です SEGASATURNおよびは株式会社セガエンタープライセスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/埼玉営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所/高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間 月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00/午後1:00~5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

KONAMI
MIDNIGHT RUN
真夜中のハイウェイ、誰もこのマシンを止められない。
RACING GAME FOR PLAYSTATION
MIDNIGHT RUN
TM
ROAD FIGHTER®2
©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
◆アーケードで人気のレーシングゲーム、プレイステーションに登場。
◆コースは真夜中のハイウェイ。前を走る車の群れを巧みなハンドルさばきで追い越していく、緊張感みなぎるハイスピードドライビング。
◆リアルなマシンと背景、ディテールにこだわったハイクオリティなCG画面が、プレイヤーをさらなる加速へと駆り立てる。
'97年春発売予定 ¥5,800
IDATEN
かっとび！韋駄天キャンペーン
カロッツエリアCDチェンジャーが抽選で当たる!!
商品内の取扱説明書についている応募券をハガキに貼って応募すると、抽選で「カロッツエリアCDチェンジャー」等の豪華景品が当たります。詳しくは商品内の応募要項をご覧下さい。■応募締切／平成9年6月30日（月）当日消印有効
PlayStation
コナミ株式会社
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/埼玉営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所
コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573

「ルパン…。きっときっとまたあえる…。」
あれから17年、あの感動がプレイステーションで甦る！
平和が訪れたカリオストロ公国。
だが、カリオストロの"真の秘宝"をめぐる新たなる陰謀が、
再びクラリスに危機がせまる！
Lupin the 3rd
ルパン三世
カリオストロの城
―再会―
97年1月10日発売!!
発売記念
超豪華3大特典
1名様
R-33
1 1970年製・フィアット500(イタリア製)"プレゼント!!
期間中、ご応募いただいた方の中から抽選で、"ルパンの愛車"でお馴染みの"フィアット500"（イタリア完全レストアモデル）をプレゼント。
応募方法 官製"往復はがき"に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をご記入の上、キャンペーン事務局宛にご応募下さい。
応募期間 1997年1月31日迄（当日消印有効）
応募先 〒102 東京都千代田区富士見2-10-36 飯田橋郵便局 局止（株）アスミック ソフトウェア事業部 ルパン三世/フィアットプレゼント係
抽選・発表 1997年2月14日（※厳正なる抽選の上、ご当選者ご本人様に直接ご連絡申し上げます。） ※プレゼントの対象は"車体本体のみ"とさせて頂きます。保険料・税金および登録に伴う諸費用は、当選者のご負担とさせて頂きます。
3,000名様
2 「ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―」イベント・
ソフトご購入者の中から抽選で、1997年2月15～16日 東京・恵比寿「The Garden Room」にて開催予定のイベントにご招待。
応募方法 官製"往復はがき"に、ソフトパッケージ内に同梱されている"イベントご案内"に従い、ご応募下さい。
応募期間 発売日～1月31日（当日消印有効）
3 "クラリス"オリジナル・プレミアムカレンダー カードプレゼント!!
◎「ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―」の主人公"クラリス"がプリントされたIDカード・タイプ"限定オリジナルカレンダーカード"プレゼント。
©モンキーパンチ・TMS・NTV ©アスミック／東北新社
アドベンチャー・ゲーム/マウス対応/3枚組/標準価格 6,800円（税抜）
発売：ASMIK／株式会社東北新社
問い合わせ：(株)アスミック ソフトウェア事業部
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 PHONE:03-3235-5992 テレホン情報:03-3235-5902
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation

新鋭が贈る話題作、続々登場！

電撃文庫　最新刊好評発売中！

タイム・リープ
あしたはきのう［上］［下］

高畑京一郎　イラスト/衣谷 遊　定価 各500円

「第1回電撃ゲーム小説大賞」金賞作家が組み上げる時間のパズル！

ある日、鹿島翔香は昨日の記憶が喪失していることに気づく。日記には自分の筆跡で見覚えの無い文章が…。最後のピースがはまるとき、運命の秒針が動き出す！

◆単行本も好評発売中！　1,480円◆

ラジオドラマ放送中
電撃大賞タイム・リープ
(文化放送 毎週土曜日26:00～26:30)
(ラジオ大阪 毎週日曜日26:00～26:30)
ラジオドラマ12月まで放送中！
(パーソナリティ：石川英郎、永島由子)

ドラマCD
タイム・リープ［上］［下］
12月21日ポリグラムより発売
［上］［下］同時発売 税込価格 各2,800円
(出演　久川 綾、緒方恵美ほか)

'97初夏 映画化決定！
出演　佐藤藍子 川岡大次郎 坂井真紀ほか

第3回 電撃ゲーム小説大賞 金賞受賞！

ナチスドイツの時代に宇宙を目指す青年が現れた！

'97年2月より「電撃大賞」にてラジオドラマ放送決定!!

パンツァーポリス1935

川上 稔　イラスト/しろー大野　定価560円

独立降下隊ガンフェロン①
無防備都市

柿沼秀樹　イラスト/長谷川光司　定価500円

最果ての惑星のドームで繰り広げられる戦争の真実とは!?

メディアコミックス　好評発売中！
独立降下隊ガンフェロン
コミック/此路あゆみ(スタジオウィズ)
文芸協力/きむらひでふみ
原案・プロデュース/DARTS　定価980円

電撃文庫12月の新刊　好評発売中！

星くず英雄伝①
放浪惑星の姫君
新木 伸　イラスト/平井久司
定価580円

瑠璃丸伝⑥
当世しのび草紙
松枝蔵人　イラスト/池田 恵
定価560円

天背天昇秘記
KIRYU!①
野呂昌史　イラスト/きがわ琳
定価540円

電撃文庫　年末年始大感謝祭実施中！

●応募方法/電撃文庫12月10日・12月26日発売の新刊の帯にある応募券を切り取って、文庫に挟み込まれている「電撃文庫愛読者カード」に、貼って下記の係までお送りください。抽選で「電撃文庫特製図書カード(2000円分)」を100名様に差し上げます。なお、発表は、発送をもってかえさせていただきます。

●宛　先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館
(株)メディアワークス「年末年始大感謝祭」係

●締め切り/ 1997年1月末日(必着)

'96冬の冒険ファンタジーフェア　全国有名書店にて大好評開催中！

メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/　※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03-5291-5207(メディアワークス電撃編集部)

独占スクープ満載! No.1プレイステーション専門誌
電撃PlayStation
プレイステーション
第2第4金曜日発売
ファイナルファンタジーVII
全機種対応美少女キャラ満載マガジン
電撃G'sエンジン
DENGEKI G's ENGINE
2月号 好評発売中!
毎月30日発売
センチメンタルグラフティ
電撃攻略王
ルナ シルバースターストーリー
完全攻略ガイド 電撃SEGA EX特別編集
バトルアスリーテス 大運動会
公式攻略ガイド 電撃G'sエンジン特別編集
ありす IN サイバーランド
公式攻略ガイド +ピクチャー 電撃PlayStation特別編集
タクティクス オウガ
パーフェクトマニュアル 電撃SEGA EX特別編集
好評発売中!
電
ゲーム
宣
PS、SS、N64、
今年の冬も大作、
そんな季節は
独占スクープか
ゲームの「いま」がわ
電撃の発信するゲーム
©1997スクウェア ©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト/甲斐智久 ©SEGA ENTERPRISES.LTD 1993,1995,1996 ©1996 Nintendo ©エルフ
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

撃
制覇
言!!

PC-FX・・・
話題作が目白押し!
電撃におまかせ!
ら徹底攻略まで、
かる最新情報が満載!
情報をキャッチせよ!!

電撃 オールSEGA ウェーブマガジン
SEGA EX

2月号 好評発売中!
毎月21日発売
ファイターズメガミックス

究極マシン対応! 究極のゲームマガジン
DENGEKI 電撃 NINTENDO 64

2月号 好評発売中!
毎月21日発売
マリオカート64

オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王

2月号 1月8日発売
毎月8日発売
この世の果てで恋を唄う少女
YU-NO

「電撃王」からすべての美少女ゲームファンへ贈る、
100%美少女ゲーム誌誕生!
1月下旬発売予定
電撃姫

メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 31本

Part1 第1部

'96年も残すところあと少し、なんてフレーズが飛び交うこの頃ですが、まだ5日も残っています。やり残したゲームをプレイしつくして万全の状態で'97年を迎えましょう。

【レビュアー紹介】

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
入道はスポーツゲームが好き。入道はヘンな海外ゲームが好き。入道は携帯モノが大好き。以上。

ISAMU
囲碁、将棋、チェスなど、幅広い知識を持ったN64編集者。今回は助っ人としてレビュアーに参加。

城 イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

ワイルドアームズ

■SCE■RPG
■12月20日■¥5,800

異世界ファルガイアを舞台に、3人の主人公が魔族と戦うというストーリーのRPG。

岩崎啓眞

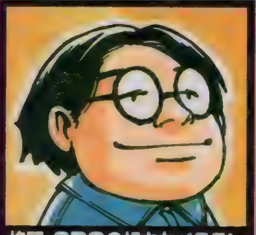
ゲームを愛するクリエーター

増刊『電撃プレイステーションD』のCD-ROMを作ったあとレビューやってエッセイ書いてと目が回るような忙しさ。そのうえネットワークの環境整備とかDOS/Vマシンの組み立てとか、良くこれだけ仕事があるもんだと思います。でも、これが終われば休みになる…はずだ。

まず完成度として文句はない。ゲーム全体の長さも満足いくものだろう。謎解きなども良くできていると思う。さて、妙な話なのだが、前半があまりに歯ごたえがなさすぎる。サクサク進むと言えば聞こえはいいが、波風がなさすぎる展開と言えば、聞こえは悪くなる。で、このゲームの場合はちょっとイージー過ぎるため退屈なのだ。後半が盛り上がる(若干バランスに問題がある)だけに前半の数時間を投げないでほしい。

80

ウォルフ中村



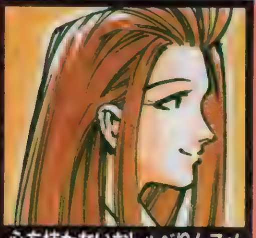
格闘・SPGの好きなベテラン

今年書いた原稿をセーブしてあったフロッピーディスクのFAT(メモリーカードで例えると、システム部分に相当する物)が壊れた。で、年末の忙しい中、必死こいて修復。すでに満杯状態だっただけに、半日がかりの大仕事に…。自分の書いた原稿って宝物みたいな物なんで、修復できてホッ。

経験値稼ぎが不要なバランスながら、状態変化系の攻撃を喰らうと全滅する可能性もある戦闘は、いい意味で緊張する。ボス戦の前にセーブポイントが必ずある点も精神的に楽。その反面、中盤にならないとマヒや毒を治せる魔法が使えなかったり(それまでアイテムと戦闘中の自然治癒頼り)、AI戦闘の指示切り替えが面倒だったり、ひねりの効きすぎた(!?)謎があったりもして…。親切9割、不親切1割といった感じ。

90

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

先日、カプコン主催の「女の子スパズル大会」に行ってきました。優勝賞品の高級バッグ欲しさに、会場は大盛り上がり。しかし偶然にも、予選の相手は前日「スパズル」を特訓した兄弟誌のKちゃん。K「負けてよう」N「そんなこと言われても…」。結局、足を引っぱりあって共倒れ。トホホ。

ストーリー序盤と終盤部分のテンションの高さに、ひたすらハラハラ。キャラのバックボーンも泣かせるじゃないですか。ただ問題なのは、その緊迫感が途切れてしまうこと。ゲーム中盤はストーリーの流れが読めちゃうし、なんと言っても戦闘自体の難易度が低くて敵が出ても全然へっちゃらだし…。アイテムを使ってダンジョンの謎を解いていくっていうパズル的な要素は、ちょっと簡単だけどなかなかおもしろいのに。

75

Part2代表 TAC★

それぞれのスペシャリストたち

近頃は、俺の好きなアメコミヒーローのアクションフィギュアなどの海外玩具が入手しやすくなっていて、とてもウレシイ。海外モノには、トホホなギミックも多いんだけど、そこがまた楽しかったりして。でも、28歳の独身男性がヒーローの玩具で遊んでいる姿は、とても他人には見せられんよなあ。

〈レビュアー TAC★〉
全体的な印象は、とても"普通の"RPG。細かいシステムなどもいろいろ盛り込まれているんだけれど、システム面では新鮮さを感じさせる要素がイマイチ感じられなかったのが残念。舞台設定やキャラクター、ストーリー展開はけっこう魅力的だし、丁寧な作りなので、一般的なユーザーには十分楽しめるデキになっているとは思うんだけど、ちと喰い足りない感じでした。

70

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

ソウルエッジ

■ナムコ■対戦ＡＣＴ
■12月20日■¥5,800

アーケードで大人気を博した対戦格闘ＡＣＴの移植作。ＰＳオリジナルのモードも用意されている。

どう見てもアーケード版よりもはるかにデキがいい。アーケードのイマイチぶりが嘘のような感じで、操作性・グラフィック・内容ともにほとんど文句なし。問題点としてはエッジマスターモードの条件でバランス的におかしいのではないかと感じるところと、投げ技関連で、どうも納得の行かない判定があるところ。イロモノの印象はぬぐえないが、すばらしい完成度なので、格闘の好きな人にはオススメ。ぜひ買ってほしい。

90

コマンド技を出す際にクセがあったり、Ａ＋Ｇでしか投げ抜けができなかったりと、ゲームシステム部分に引っ掛かりを感じる。爽快感も「鉄拳２」などに比べて落ちると思う。もっとも、完成度自体は決して低くないし、移植度やＰＳ版オリジナル要素も十分に満足できるレベルなので、興味のある人は買っても絶対にソンはしないはずだ。オマケの(!?)「エッジマスターモード」も燃えるし、隠し要素もいろいろと楽しめる。

90

剣を使ったバトルゆえに見た目にもかなり迫力があるし、何より技がダイナミックでシビレちゃう～！　クリティカルが決まるとすっごくキモチイイし、ツバ競り合いのときなんか緊張感ありまくりだし、女の子のパンチラは見られるしで(笑)、もうドキドキしっぱなしですぅ。しかも、エッジマスターモードで手に入れた剣を他のモードでも使用できるなんて楽しすぎ。思わず剣のコレクトに走っちゃいました。ベリグッ。

90

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
オリジナルモードがついて、対戦相手がいない人でも楽しめるようになったのは大きい。この手のゲームはこれまで、対戦してナンボのものだったしね。ちょっと大味な部分がある気もするけど、これは最初だけで、突き詰めていけばそう気にならなくなるはず。また、限定版に同梱のジョイスティックはレバーが短くて扱いやすい。総合的に、かなりオイシイゲームだと思うのです。

95

新日本プロレスリング 闘魂烈伝２

■トミー■ＳＰＧ
■12月20日■¥5,800

レスラーの動きがリアルな、大人気プロレスソフトの第２弾。タッグマッチも可能になった。

恐ろしいほどのリアルさで、目の悪い人が少し離れて見たとき、ビデオと間違ってしまうほどだ。この一点だけで見る価値がある。次に猪木を始めとして、誰でも知っているメジャーなプロレスラーを入れたり、かけた技の名前を表示することで一般性も十分にあると思う。納得の行かないところはほとんどないが、やはり内容がプロレスなので「誰でも楽しめる」とはいかないところか。だが、ぜひ買って見てもらいたい作品。

90

前作同様、レスラーの動きは感動モノ。人数は一気に増えたし、隠し要素（坂口など）の充実もうれしい。内容も“３すくみ”システムがあらゆる状況に対応したことでパワーアップしている。ただその反面、気になる部分も色々と目についた（主にシステム部分で）。簡易メニューにすると元に戻せない、バトルロイヤル時のＣＯＭの思考がイマイチ、セーブが面倒、などなど。同キャラ対戦時、見分けがつきにくいのも残念。

90

前作もリアルだったけど、それがさらにパワーアップしてます。通常技はもちろん、グロッキー状態からキマる技なんてのも追加されているし、レスラーの細かい動作や流血シーンもかなりリアルで思わず「スゴイ！」を連発。登場レスラーがドーンと増えている点も、ファンにはうれしいかぎりでしょう。システム面では技名が表示される、簡易メニューを開くとロードが短くなるなど、遊びやすさも格段にアップしてて◎。

85

〈レビュアー　厚美清司〉
これはもう「こだわり」の産物。作り手自身の新日プロへのこだわりを可能な限り詰め込んだ作品ではないでしょうか。前作にはなかったタッグマッチはもちろん、待ってました!!　の隠しキャラまで、ファンは納得でしょう。これで不満を感じたとしても、それは次への期待や熱望であって欠点ではない、と好意的に受けとめたいですね。このシリーズは、全面的に支持してます。

100

第２部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part２は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している２人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

ステークスウィナー GⅠ完全制覇への道

■ザウルス
■ＳＰＧ
■12月６日
■¥5,800

ボタン連打で馬を走らせ、ＧⅠ制覇を目指すというアーケードの競馬ＡＣＴの移植作。

なんでもゆうこ

レースも調教もひたすら連打でＯＫだから、競馬の知識がなくてもプレイできるし、連打以外のテクニックはほとんどいりません。ルールが簡単なおかげで、かなりとっつきやすいゲームだしね。でも、いくら一生懸命連打したところで、馬にある程度能力がないとまったく勝てないってのはイタタな感じ。やっぱ、お金にモノ言わせて良い馬を買うしかないのかな…。勝てないとすぐに馬を引退させるってのも、サビシ～イ。

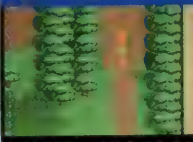
65

厚美清司

単純でいいです。「ファミリージョッキー」ぽくて好きです。府中のおっそろしく極端な坂など、デフォルメされたコースがイイ感じです。でも出走するレースが自由に選べないとか、路線を決めても調教師が妙なレースばかり選んでくるとか、すっきりしないものがあります。もともとアーケードだったことを考えれば、マニアックにしないようにしたのかもしれませんが、コンシューマーなら、アレンジしてもよかったのでは。

70

里見の謎



■サンテック ジャパン
■ＲＰＧ
■12月６日
■¥5,800

快適なプレイを実現するための、数々の意欲的なシステムを搭載した新機軸のＲＰＧ。

なんでもゆうこ

とにかくロードが短くてビックリ。戦闘に突入するときに、約１秒しか待たなくて良いってのは、感激モノです。それから、敵とコントローラのボタンが対応しているっていう独特の戦闘システムも、なかなかおもしろいアイデア。ＲＰＧ好きが思わずニヤッとしちゃうような隠し的な要素もあちこちに用意されていて、個人的にけっこうハマッちゃいました。ただレトロ風な絵柄や全体の雰囲気は、好みが分かれるところかな。

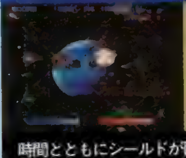
75

がんの字

もしかしたら開発側の意図なのかもしれないけど、ゲームシステムとグラフィックの両方において少し古風な趣がある。今どきのユーザーが魅力を見いだすのはちょっと難しい作品かな。反面、ゲーム中にほとんどアクセスが入らず、戦闘シーンにはボタンをポンポン押しているだけで進む簡単なシステムが採用されているので、ゲームはかなりスピーディに展開する。プレイの快適さを重視して作っただけのことはあるのだ。

50

ガイアシード



■テクノソレイユ
■ＳＴＧ
■12月13日
■¥5,800

時間とともにシールドが回復する“自己修復型戦略兵器”アダマスが自機のＳＴＧ。

厚美清司

これはいったいどうしたんでしょう。なんとなく作ったとしか思えない淡泊なＳＴＧです。シールドが自動回復するので、難易度は高めかなと思ったところ、へボシューターの私でさえハードモードが簡単にクリアできるレベル。それに目をつぶったとしても、ステージ構成がこれまた貧弱。演出がイマイチで、盛り上がりもあまりありません。一部のボスの攻撃は好みではありますが、それだけでは手が出しづらいですね。

40

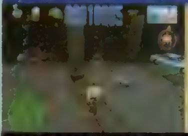
城イトム

ＳＴＧとして見ると、当たり判定が大味すぎることもないし、バランスも無難に仕上げられているので、その意味では安心して遊べる。ただ、システム、グラフィックなど、どれをとっても古すぎる印象が拭えない。自機の武器も全体にあまり威力がなく、パワーアップも地味なので爽快さはいまひとつ。ボスの攻撃も単調だし、これでは飽きるのも早いと思う。難易度は手頃なので、ＳＴＧ初心者なら楽しめるかもしれない。

55

※前号VOL.36、P161「クラッシュ・バンディクー」の価格表記に間違いがありました。×¥6,800→○¥4,800です。謹んで訂正します。

ダイ・ハード トリロジー



■ＥＡＶ
■ＥＴＣ
■12月13日
■¥5,800

映画「ダイハード」シリーズのゲーム化作品。ＡＣＴ、ＳＴＧ、ＲＣＧの３種類が楽しめる。

厚美清司

もはや「ダイ・ハード」という素材はどうでもいいほど、爆裂した内容がたまりません。「Ｉ」の３Ｄ・ＡＣＴは遊ぶ気になれませんが、「２」のガンＳＴＧ、「３」のカーＡＣＴはかなりいけます。とくに「３」は人をひき殺してもＯＫのムチャクチャな設定と、タイム制によるスリリングな展開がナイスです。はっきりいって、「３」のために買ってもいいです。でも、とてつもなく難しいので、覚悟が必要です。

85

城イトム

平面タイプのＡＣＴ、ガンＳＴＧ、カーアクションと、３タイプ収録されたゲームはどれも合格ラインのデキ。それぞれ相手をブチ殺す爽快さバリバリで、難易度は少し高めに設定されている。ガンＳＴＧの完成度は特に高く、このタイプの傑作がＰＳで少なかっただけに注目できます。なお、普通のコントローラでは楽しさが半減するので（それでも十分におもしろいが）、ガン型コントローラでのプレイを強くオススメ。

85

ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～

■ＥＡＶ
■ＥＴＣ
■12月13日
■¥5,800

「桃太郎電鉄」シリーズで有名なさくまあきら氏が原作、監修を担当したボードゲーム。

なんでもゆうこ

遊園地のアトラクションのカードを集めて建てていくボードゲーム。アメリカ的なキャラクターと、夢のあるテーマが楽しめるんだけど、気になった点もいくつか…。まず、ゲームがほとんど運まかせ。そしてＩターンでＩつのことしかできないっていうのも、全体的に平坦な感じがする原因でしょう。そのうえ、勝敗を大きく左右する「ぐーちょくん」にもほとんど会えなくて、ちょっとブルーになっちゃいました。

60

ジュピター藤平

ボードゲームとしてはオーソドックスなデキ。とはいっても、ゲームシステムのせいもあってかプレイヤー同士が関わることがあまりなく、することといえば自分自身のテーマパークを大きくしていくことだけなので、いまいち緊張感に欠ける部分がある。ただ、テンポ自体は非常によく、気持ちよくプレイできる。策略を駆使して真剣勝負、って感じじゃなく、何人かで軽い気分でプレイするというのが一番の楽しみ方かな。

70

クロックタワー２

■ヒューマン
■ＡＶＧ
■12月13日
■¥5,800

３ＤＣＧがリアルなホラーＡＶＧの続編。前作の惨劇の生き残りの少年なども登場。

がんの字

怖い。何が怖いかって、突然挿入されるビジュアルシーンに、ＢＧＭと効果音の演出。その全部が巧みに雰囲気を盛り上げあって、恐怖をかきたてる。前作もすごいと思ったが、このＰＳ版は"よりリアリティのある恐怖の演出"を実現させている。２人の主人公でＩ度ずつクリアすると、エンディングリストを埋めるための以後のプレイが気の抜けたものになってしまうのは仕方ないとして、それでも値段ぶんは十分に楽しめる。

75

ジュピター藤平

ＳＦＣ版の、淡々とゲームが進んでいくことによる静かな恐怖感がなりを潜め、Ｂ級ホラー映画的なノリが前面に押し出されている。キャラのセリフやアクションも大幅に増え、こちらの想像力の介入する余地が減ってしまったのだ。これには賛否両論あるだろうが、個人的には反対。ただ、これは前作と比べてみた場合のことで、まったくの別物として見れば決して悪いデキではない。前作を知らない人なら十分楽しめるハズ。

70

DARIUS外伝

■ベック
■ＳＴＧ
■12月20日
■¥5,800

アーケードや他機種でも大人気を誇る「ダライアス」シリーズの最新作。

厚美清司

ＰＳ版はこうなるだろうな、という予想通りのデキ。処理落ちでトロトロです。そのために簡単に弾がよけられるので（自機も遅くなるけど）、ベリーハードでもそれほど難しくなかったりします。グラフィックにも粗さが見られる部分があるし、ＳＳ版のあとにこれでは、ちょっと物足りないですね。でもＳＳ版も持ってなくて、どうしてもプレイしたい人にとっては、しょうがないのでしょうが、少し残念です。

40

城イトム

当たり判定、アイテムの出現位置、ボス攻撃など、オリジナルのゲーム内容はちゃんと再現されている。ただゲーム中、常に処理落ちする欠点があまりに大きく、低めの評価にさせてもらった。アーケード版、ＳＳ版よりもゲーム中のグラフィックが落ちているのも残念（背景の演出は、一通り再現されている）。音楽、アクセスの少なさなどは問題なく、オープニングデモはカッコいいムービーに差し替えられているのが救い。

40

ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～

■コナミ
■対戦ＡＣＴ
■12月20日
■¥5,800

ストーリーモードや"記念品"集めなどのＲＰＧ的要素が盛り込まれている格闘ＡＣＴ。

Ｚ佐藤

各キャラの強弱バランスや操作性、システムなど全般的に練り込み不足に思える。２Ｐ対戦で盛り上がることはできないだろう。逆になんでもアリな対ＣＯＭモードは勝敗によってアイテムが入手できたり、アイテムによってデータベースで設定資料が見られるなど、とっても楽しめた。ただデータベースがちょっと寂し過ぎる気がする。せっかく声優さんを起用しているんだからしゃべりとか入れてほしかったな。うーん残念。

45

ウキキ松岡

見た目は３Ｄ格闘だが、プレイした感じは２Ｄ格闘のノリ。このゲームのオリジナル要素として、ストーリーモードでいろいろな条件を揃えると、アイテムがもらえる。ＲＰＧ風の「アイテム集め」の要素を取り入れてあるのは、なかなかおもしろいと思う。が、個人的にはそれほど魅力を感じなかった。ただ、ビジュアルなどのキャラと、実際戦うポリゴンのキャラにそれほどギャップを感じさせなかったのはスゴイ。

70

くるくるぱにっく

■クールキッズ
■ＰＺＧ
■12月20日
■¥2,800

くるくると回転するフィールドの中で水滴を並べて消すという、新感覚の落ちモノＰＺＧ。

Ｚ佐藤

内容的には落ちてくる水滴を３つならべて消していくだけなんだけど、円形のフィールドを回転させて落とす場所を決めていくというアイデアがとっても面白い！　思わず時間を忘れてハマってしまった。登場キャラのセンスもグーだし、操作性などに関しても問題はないと思う。ちょっと気になったのは一発逆転が、かなり狙いにくいところ。ある程度水滴がたまったらほぼ終わりなので、アイテムなども使えればよかったのに。

65

TAC★

タイトルのとおり、あちこちから降ってくる水滴にパニックにおちいるばかり。連鎖のしかた自体はオーソドックスなタイプでわかりやすいんだけど、水滴が回転するフィールドに入ってしまったら、もう手が出せないため、考える余裕がない。しかも、水滴の出現場所が複数、フィールドのＩ／４は常に隠れているといった関係で、どうしてもその場しのぎに終始しがち。対戦パズルの楽しみである戦略性が感じられなかった。

45

DX日本特急旅行ゲーム

■タカラ
■ＴＢＬ
■12月20日
■¥5,800

人気ボードゲームのＰＳ版。広大なマップは200以上にも及び、イベントも盛りだくさん。

なんでもゆうこ

ツアープランに沿って日本の観光地を巡っていくという、ちょっと変わったボードゲーム。旅の途中でアルバイトをして旅費を稼ぐ、あまりムリして旅行すると病気になって動けなくなる、なんていうこのゲームならではのちょっとリアルなシステムが楽しめました。ツアープランもいろいろ用意されているしね。観光地に着くと、その土地の実写のグラフィックが見られるところも◎。多人数で遊ぶなら、さらに５点プラスかな。

80

ジュピター藤平

全体マップには自分の現在地が出ず、目的地へ向かうにはどのルートを取ったらいいのか全然わからない。よほど旅行慣れして日本各地の地理が頭に入っていない限り、サクサクプレイを進めることは困難だろう。また、選択できる電車の種類、新幹線と特急はまだいいとして、各駅停車の存在意義が皆無。最初から最後まで淡々としていて盛り上がらないし……。エンディングもショボくて、勝っても全然うれしくないってのも難。

40

実況おしゃべりパロディウス～forever with me～

■コナミ
■ＳＴＧ
■12月20日
■¥4,800

コナミ作品のさまざまなキャラが登場する、コミカルＳＴＧ。

厚美清司

元のＳＦＣ版がうまくアレンジされ、なかなか楽しいです。低速スクロールでつまらなかったステージも自機を的として狙わせたり、ボスオンパレード面もぱずるだまキャラになってたり、かなりいいセンいってます。２Ｐ側でプレイすると、小原乃梨子さんがＩ面のボス戦で歌ってくれる点もポイント高し。でも、妖精の位置がＳＦＣ版とほぼ同じで、これもアレンジしてほしかったですね。ＳＳ版は未プレイなので比較できず。

80

城イトム

賑やかな実況が楽しいＳＴＧで、自社の作品をモチーフにした各ステージは、見ていて楽しいものばかりだ。ＳＴＧとしても、基本は押さえた作りになっている。展開全体にやや単調な印象も受けるけれど、演出を楽しむＳＴＧとしては、これで正解だろう。また最近のＳＴＧには珍しく、ミスしたら少しもどされるシステムが採用されている。オマケとして付けられている、短時間で記録を狙うモードも、合格のデキだ。

75

首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ〜ドリフトキングへの道

■メディアクエスト
■RCG
■12月20日
■¥5,800

土屋圭市や坂東正明監修のRCG。筑波サーキットを忠実にシミュレートしている。

なんでもゆうこ

ボタン1つでドリフトが楽チンにできちゃうから、たまりません。全国の強者の走り屋（？）さんたちと勝負できるのも、なかなか楽しいシステム。バリバリにチューンアップした愛車で強者たちをブッちぎるのがキモチ良くって、私はゼロヨンで夢中になるまで改造しまくり（笑）。だけど、惜しい点がひとつ。予選で入賞して一度ドリフト大会へのキップをつかむと、やることなくなっちゃうんです。ムダに暇なのも、ねぇ。

80

ジュピター藤平

このゲームは、RCGというには車体の制御が難しく、レーシングシミュレータとしてみた方が正しいのかもしれない。ゲームのポイントとなるドリフトも、後輪をズリズリ滑らせる系で、それがまたリアリティを感じさせてくれるのだ。また、ゲームの目的がドリフト大会で勝つことという背景もあり、試行錯誤しながらフリーランが楽しめるというのもおもしろい。考えに考えて、正確なドライビングを追求する人向けかな。

70

m 〜君を伝えて

■ネクサスインターラクト
■SLG
■12月20日
■¥5,800

女の子との交換日記がメインになっている、新しいタイプの恋愛SLG。

ジュピター藤平

恋愛をテーマにしたゲームに、交換日記というフィーチャーを盛り込んだというのは、非常におもしろい。ただ、日記の内容があまりにも唐突。せっかくのアイデアがゲームシステムにうまく反映されていない部分が目立つのだ。また、ゲーム中の情報はほとんどキャラ同士の会話から得ることになるのだが、突然なじみのないサブキャラが現れて話しかけてくるなど、前後のつながりがわかりづらいのもちょっと不満でした。

45

ゆかマン

交換日記の相手を決めるのに、なんで性格判断しなけりゃならんのでしょうか。ゲーム中も、交換日記で話題にならないうちにいきなり学校行事などのイベントが起こったり、会った人物がなぜ怒っているのかいまいち理解しにくかったりと、もう少し全体的な状況を把握できるようにしてほしかったです。交換日記でふった話が進展しないことがあるのにも納得がいきません。どのあたりが面白いのか、私にはよくわかりませんでした。

35

ありす イン サイバーランド

■グラムス
■AVG
■12月20日
■¥5,800

仮想現実世界「サイバーランド」で美少女が活躍する"ギャルベンチャーゲーム"。

ゆかマン

AVGというよりはデジコミに近いでしょうか。肩ひじ張らずに1話やってセーブ、と言う遊び方ができるのはいい。他のゲームを相当研究してあるようで、ギャルものとしてはかなり高水準です。だがそれだけに、ビジュアルなどの細部で練り込み不足が目立つのが気になります。また、ストーリー展開が唐突で、かと思うと急にテンポが悪くなるのはちょっと惜しいと思いました。そのあたりが気にならなければOKでしょう。

80

ウキキ松崎

デジコミだけあって、ムービーやビジュアルシーンのデキはなかなか。ゲームの方も、個人的にはこういうストーリー設定やキャラたちが好きなので、十分に楽しめました。難しい謎解きはないし、小手先のテクニックも必要ないので、気軽に楽しめるのがいいね。ただ、人によっては、逆にそれが物足りないと感じるかも……。カラオケやじゃんけんゲームなど、本編と関係ないオマケが充実しているのも、私好みでよい。

75

シムシティ2000

■アートディンク
■SLG
■12月20日
■¥5,800

パソコンなどで絶大な支持を受けた都市育成SLGのシリーズ最新作。

がんの字

ゲームそのものの完成度はかなり高い水準になっているけど、コントローラの操作に対する処理が少し遅いのが気になった。プレイヤーが自由にエディットした地形で、オリジナルの町を作れるモードはいい感じ。シナリオモードの難しさについていけなかった僕は、もっぱらこっちのモードで遊んでました。例によって、この手のゲームを好きなユーザーでないと受け付けない敷居の高さはあるが、内容の濃さは折り紙つき。

70

なんでもゆうこ

カーソルが重くて、さらに目標の場所で止めようとしても、なぜかカーソルが流れてしまって、ちょっとズレた位置でストップするっていう、ヘンなクセがあって困っちゃいました。ロードも長めで、決定して数秒経ってから、画面にやっと表示される始末…。アイコンが増えてかなり好きなように街をいじれるし、自動車で街を見回れるなんていうナイスなモードもあるだけに、この2点はとても残念です。

60

永世名人II

■コナミ
■TBL
■12月20日
■¥5,300

「予測読み」機能を搭載し、快適な対局を実現した将棋ソフト。

がんの字

かゆいところに手が届く、いたれり尽くせりのオプション機能は健在。そこからくる遊びやすさは特筆ものだ。対局をリプレイする機能で自分の手を観察すれば、客観的な視点から弱点を見つけるなんてこともできる。そういう意味では、将棋の実力をつけたい人にも購入価値のあるソフトと言えるかも。COMのレベルが高く、最低ランクの強さでも非常に手強いのが難といえば難だが、PSの将棋ソフトでは最上級のデキ。

80

ネオ入道

将棋ソフトも、かなりこなれてきたんだな、というのが第一印象。ただ、コマをつかんでから希望のマスにおさめるまで、1マスごと、確かめるように移動するようになっているのが、アタシにはうっとうしく感じられました。他にもワザと負けることができない、COMが詰んでいるのに教えてくれない（ヒントを開くと「投了してください」と言われる）など気になる点もありましたが、ま、得点としてはこんなところですね。

70

Not Treasure Hunter

■アクティアート
■AVG
■12月20日
■¥5,800

リアルな3Dダンジョンを舞台に、モンスターと戦いつつ冒険するリアルタイムAVG。

ジュピター藤平

「バイオハザード」とか、あんなシステムで「インディ・ジョーンズ」をやったらこうなりました、ってかんじのゲーム。映画の「インディ」ほどのアクション性はないものの、その展開や世界観は、まさしくスリリングな冒険活劇モノ。ただゲーム性はちょっと…。いつでもセーブできるのはいいんだけど、納得行かない死に方が多く、またキャラの動きもショボい。ダッシュ移動もできるけど、これがしづらいのも難だ。

60

がんの字

「インディ・ジョーンズ」に近いノリで展開する、オムニバス形式のアクションAVG。ゲームの途中に挿入される選択肢によって、主人公のカッコ良さ、というか男っぷりが激しく上下するのが見ていて楽しい。その劇的なまでの落差には笑えた。1つのストーリーに複数の展開と結末が用意されていて、同じステージを何度も遊べる点もポイント高い。一発死のトラップが多い気もするが、随時セーブが可能なのでまあ許せる。

70

3Dシューティングツクール

■アスキー
■ETC
■12月20日
■¥5,800

自分でゲームを作ることができる"ツクール"シリーズの、PS第1弾ソフト。

なんでもゆうこ

きっと、ものすごく簡単に3DSTGを作れるようになっているんだろうけど、それでも操作は複雑だし、知らない言葉は出てくるしで、私にはツラかったなあ。マニュアル片手になんとか作っても、サンプルゲームのようにはなかなかいかないし。でも、自機や武器とかの種類がけっこう多いから、じっくりと時間をかけて作れば、それなりの作品はできます。興味があって、3DSTGが好きならばチャレンジしてみて。

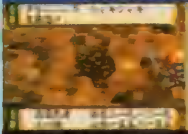
75

ウキキ松崎

ユニットや背景など大まかな部分は変更できるが、ゲームとしての細かい設定（視点変更やイベントといったもの）ができないのが残念。最初からかなりの数のサンプルが用意されているし、自分でもいろんなユニットを作れるんだけど……。誰が作っても結局キャラや背景が違うだけの同じようなゲームになってしまうのはしょうがないのかなぁ？ まぁ、それでも「ものを作る」のは楽しいものだと実感しました。

60

新SD戦国伝 機動武者大戦



■バンダイ
■S・RPG
■12月20日
■¥5,800

和風の鎧をまとった頑駄無たちが活躍する、「SD戦国伝」シリーズの最新作。

ゆかマン

もしあなたが"機動武者"と言う単語を理解できるのなら、このゲームは間違いなくおススメです。ストーリー展開やキャラの演出などはこれぞ「戦国伝！」と言った感じで、なかなかに楽しめます。難易度もそう高くないのでサクサク進めますが、何かするたびに入るロードのためにゲームのテンポが阻害されるのが残念です。あと、画面上のユニットがとても小さく、一目で見分けにくいのはSLGとしてはちと問題ですね。

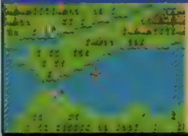
75

ウキキ松崎

基本的には「スーパーロボット大戦」のようなSLGだね。最初に主人公の名前はもちろん、武器にも名前がつけられるのはおもしろい。だが、見た目のかわいさとは裏腹にゲームとしての難易度は高いと感じた。また、ゲーム中のアクセス時間がやや長い。戦闘はいいとしても、システム設定を変更するだけでもかなり待たされる。他にも、マップ画面でユニットが小さいので判別しづらいなど、不満点はいろいろあったのが残念。

55

大航海時代II



■光栄
■S・RPG
■12月27日
■¥6,800

大航海時代を舞台にしたSLGの最新作。選んだ主人公によって、当面の課題も変化する。

ネオ入道

おすすめの赤い85点にさせていただきましたが、別にこのPS版だからこそ！　という熱い思いがあるわけではありません。SFC版でもパソコン版でも、まったく同じ楽しさが味わえます。もともと「大航海時代II」というタイトルが赤い85点のゲームであると思ってください。CDの読み込みも別に気にならなかったし、冒険家の借金を肩代わりしてくれる人物の性別がわかる人なら、迷うことなく買いでしょう。

85

TAC★

RPGのストーリー性とSLGの緻密なシステムのバランスが、バツグンにいい。本当の意味での自由度の高い冒険を楽しめるゲーム。成功するばかりじゃなく、海の藻屑と消えてしまうようなシビアさも、かえって雰囲気を高めていると思う。緻密なだけに情報管理の必要はあるし、序盤が厳しいバランスになっているので、敷居は高めだけれど、このタイトルにロマンを感じられる人は、ぜひプレイすべし。

85

GOII Professional 対局囲碁

■毎日コミュニケーションズ
■TBL
■12月27日
■¥6,800

本格的な対局が楽しめる囲碁ソフト。細かいルール設定が可能。

がんの字

タイトルのインパクトのわりにオーソドックスな囲碁ソフト。日本式と中国式から、好きなルールを選んで遊べるのは良い。オプションの充実度にやや不満はあるけど、普通に遊ぶ分にはさしつかえなく、要所はきちんと押さえてあるから本格的な囲碁マニアにもおススメできるのだ。ただ、1つ気になったのがCOMの思考時間の長さ。こちらが有利に対局を進めていると、1手に2分前後も時間をかける。これはちょっと…。

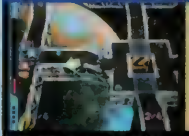
60

ISAMU

私は単なる級持ちレベルの実力しかないが、その私の実力でも楽勝なのは問題だろう。1手1手の価値判断が将棋以上に難しい囲碁においては、COMに人間の代役をさせるのは永遠に無理なのではないだろうか？　囲碁ソフトとして有益になりうるとすれば、データベースの役割か入門機しかないが、有名な棋譜のデータも入っていないし、九路盤以外に初心者向けの配慮もない。思考時間も、長すぎはしないがカンには障る程度。

40

グリッドランナー



■ヴァージンインタラクティブ
■ACT
■12月27日
■¥5,800

異世界の迷路を舞台に、敵の追跡を魔法でかわしつつフラッグを集める"鬼ごっこ"ACT。

TAC★

鬼ごっこを1対1の対戦ゲームとしてうまくアレンジしたルールにはかなり魅力を感じたんだけど、実際にやってみると、ちとガッカリ。追いかけるほうも逃げる方も、魔法が頼りで、相手を避けられない道幅のため、戦略性のあるかけひきや、テクニックで相手をかわすアクション性はあまりない。結局、困った洋ゲー系大ざっぱな展開に。1Pモードで、敵の能力やアドバイスを伝えるメッセージが英語のままなのも×。

45

城イトム

平面タイプのフィールドで繰り広げられる、鬼ごっこのようなゲーム。操作性も悪くないし、相手がいる方角が自キャラの近くに表示されるなど、ひと通りゲームをプレイするためのシステムは整えられている。ただ、追う方と追われる方のマップ全体での位置関係が把握しにくく、もう一つ盛り上がりに欠ける。また、作りの違う複数のマップがあるとは言え、ゲーム内容が単純なので、対COM対人とも に飽きやすい。

50

BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア

■アトラス
■SLG
■12月27日
■¥6,800

吸血鬼が主人公の"シミュレーションロマンス"。キャラデザインは漫画家の高河ゆん。

ジュピター藤平

育成SLGというよりも、AVGとしての色合いが強い。設定は、魔法少女モノの、主人公が男になったバージョンと考えるとわかりやすいかな。ノリは完全にその手のアニメ系で、好みが分かれるところだと思うが、個人的にはスキ。アニメムービーもかなりキレイだしね。と、以上はいい点（？）なんだけど、問題なのはシステム面。テンポが悪く、ロードも多くて、中盤以降はイベントが起こりにくい。この辺が非常に残念。

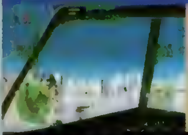
85

ゆかマン

1プレイにかかる時間が長いわりに、能力値の上昇幅が小さいので、展開が冗長に感じました。また、日曜しか育成できないのに、平日にもイベントが起こるので、なんだか「見せられてる」気になってしまうのもマイナスですね。でも、キャラ同士の会話やストーリーのお約束ぶりは実に楽しいですし、なによりかいがいしく尽くしてくれる使い魔を始めとした女の子たちがカワイイのがナイスです。ヨイですよ。

75

ブラックドーン



■ヴァージンインタラクティブ
■STG
■12月27日
■¥5,800

実在の戦車や武器が登場する、非常にリアルな3Dヘリコプター STG。

厚美清司

「アジャイル・ウオーリアー」のヘリコプター版らしいです。で、いきなりフィールドの木にガンガン当たり、まともに飛べません。ですが、かなりダメージをくらいながら攻撃していってもなんとか先に進めてしまう理不尽さがあります。もちろんそんなことでクリアできるほど甘くないですけど。破壊する爽快感はあるので、けっこう遊べます。このタイプのミッション制ってあまり変わりばえしないのが難かもしれません。

65

城イトム

面ごとに独特の任務が課せられ、戦況などがゲーム中に変化する展開の見せ方は成功していると思う。ただ、3DSTGとして見ると爽快さやスピード感に欠けるし、フライトシミュレータとして見てもガンガン撃てる攻撃や、それほど奥深くはない操作内容に物足りなさを感じる。操作は馴染みやすく、難易度が高すぎることもないのはうれしいけれど、敵攻撃の強さにバラつきがあったりと、納得できない点も目についた。

50

マイティヒット

■アルトロン
■STG
■12月27日
■¥5,800

ユニークなキャラが登場する3DガンSTG。「ハイパーブラスター」にも対応。

厚美清司

手軽に遊ぶには最適といいますか、「こりゃハマる〜」みたいな面白さはありませんが、「気軽にちょっとね」な感じです。というのも、1つ1つのステージがちょっとあっさりしていて、飽きやすいのではないかと。何か目を見張る突出したステージでもあれば、評価も変わってくるんですけどね。無難にまとめすぎて、ゲームとしての寿命を縮めてるような気もするし。アレの前にとりあえず、てなニオイもあり。

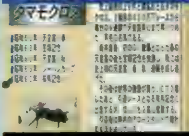
60

TAC★

プレイするなら、絶対にハイパーブラスターを用意しよう。大量のミニゲームがあるうえに、命中精度を競う物や、早撃ち、連射、判断力とさまざまなタイプがそろっていて、どれもかなり楽しめた。2P専用の対戦ゲームもあるんだけど、残念ながらこちらはイマイチ。ミニゲームで競いあう方が楽しいぞ。サターン版に遅れての発売なのと、PSではガンを買う動機が薄い（このソフトのせいじゃないけど）ので、－5点。

65

Virtual Gallop 騎手道 ～南井克巳～



■サンソフト
■ACT
■12月27日
■¥6,300

ベテラン騎手の南井克巳監修の乗馬ソフト。過去3年間のデータベースも付いている。

厚美清司

馬の操作に◆キーを使わず、LRボタンを使うのは、ちょっと違和感がありました。LRボタン同時押しで馬を加速させていくのもやりにくい。操作系にやや難あり、といった感じ。僕がこのゲームに惹かれたのは、おまけ的な部分。南井騎手が騎乗した過去のレースのVTRが見られたり、JRA過去3年間のレースデータを収録していたりと、データベースとしての魅力を感じました。競馬ファンにはうれしいですね。

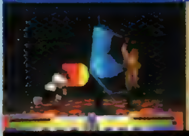
50

オヤジ西門

もともとこのタイプのゲームは苦手なので、思うように操作できませんでした。仕掛けどころでいつもおいていかれて、これじゃあ「○○は仕掛けが遅い」などと、えらそうなことは言えませんね。ホントに騎手のみなさんはスゴイです。こんな難しい手綱さばきをして、馬を勝たせるなんて。L2とR2で追う操作をするんですが、どうもタイミングがあわず斜行してしまいます。騎手って難しい職業ですね。実感。

55

闘神伝3



■タカラ
■対戦ACT
■12月27日
■¥5,800

PSではすっかりおなじみとなった対戦格闘ACTの最新作。

ジュピター藤平

60フレームモードの追加により、確かに従来のシリーズに比べればゲーム性は格段にアップしている。とはいえ、3D格闘ものとして見た場合、決して手放しでほめられる内容ではないこともまた事実。だが、シリーズ恒例の隠しキャラ、この選択が今回は秀逸なのだ。この辺ファンのニーズにキッチリ応えてくれている。格闘ACTではなく、キャラゲーとして見るならば、十分に及第点を上げていい内容になっているのだ。

80

Z佐藤

必殺技を使ったときのエフェクトが格段にド派手になっているし、システム的にも新要素が加わっていたりして、前作と比べグ〜ンと洗練された感じ。連続攻撃も多彩に決められるようになっている。そういった見た目の派手さが重視されているがゆえ、全体的にかなり大味な造りになっているのは確か。でも、純粋にバッキバキ殴り合えて楽しいから、まあいっか。使えるキャラもスッゴク多くてボリューム的にも問題ナシだろう。

80

ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー

■アスミック／東北新社
■AVG
■1月10日
■¥6,800

名作アニメのエンディングから数年後のストーリー。アニメの再現シーンも楽しめる

ネオ入道

正直申し上げまして、得点を出すのが本当に難しい1本でした。この50という数字、低く見えるかもしれませんが、実は「気に入る人もいれば気に入らない人もいる、ま、五分五分といったところでしょう」という意味の50点です。個人的には「カリオストロ」より「マモー」な人なんで、アクビものでした（細かいデータが読み込めた点は、ちょっと○）が…。AVGを期待しているなら×、クラリスなら○（予想通り）。

50

ウキキ松崎

アニメでのできごとを第三者となって追っていくソフト。いろんな場所でコメントを見られるのだが、個人的には知っていることばかりなのが残念。移動シーンやカーソルの合わせ方など操作面でも不満が残る。思い出の場所では、ちょっとした再現シーンだけではなく、ちゃんとしたムービーも見られるとよかったなぁ。その辺がなんとなく消化不良で、このゲームをやるとアニメ版の「カリオストロの城」が見たくなります。

40

一発逆転 〜ギャンブルキング伝説〜

■POW
■ETC
■1月10日
■¥5,800

競輪、競馬、競艇、パチスロの4種類が楽しめるなソフト。「ストーリーモード」もあり

なんでもゆうこ

美女をものにするために、1年間ギャンブルで稼ぎまくるっていう非常にわかりやすいコンセプトがグッド。競馬、競輪、競艇、そしてパチスロがこれ1本で楽しめちゃうワケだけど、ほとんど365日こればっかしだから、好きじゃない人にはちょっとキツイかな。しかもレースを見ないとお金が入ってこないシステムになっているから、かなり時間がかかるし、1億稼がなきゃ、美女は振り向いてくれない。根気強い人向けです…。

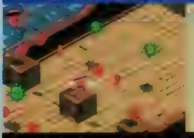
70

厚美清司

金をもうけて女をモノにするという設定は、実にすばらしいです。でも結局、その設定を生かしたゲームにはなっていません。競馬の場合、新聞もパドックも見ないで何がくるかわかっちゃうので、2カ月もあれば1億たまります。つまり金の心配はいらないのですが、問題は女のコ。なぜかなかなか出てこないので、イベントがまったくといっていいほど起こりません。やりかたが悪いのかもしれませんが退屈です。

40

スポット ゴーズトゥーハリウッド



■ヴァージン インタラクティブ
■ACT
■1月10日
■¥5,800

清涼飲料水のマスコットキャラ、スポット君がハリウッド映画の世界を冒険するACT

厚美清司

MD版「クールスポット」は、私にとってラブリーなソフトだったのに、これはちょっと…。映画好きの心をくすぐるオープニングにはワクワクしたものの、そのパロディなどが見あたらないのは残念ですね。斜め見下ろしによる操作は「メルヘンメイズ」みたいなものですぐ慣れましたけど、ACTとしてイマイチ気持ちよくないのは欠点ではないかと。「クールスポット」のようなクニャクニャした感覚がほしかったです。

60

城イトム

ボス戦はただ単純に攻撃するだけではだめで、相手にダメージを与える方法を工夫する必要がある。また、特定のアイテムを集めるなど、探す楽しさも盛り込まれているので、発見する楽しさが味わえるのは確か。ただ、それ以外には目新しいところもなく、ACTの内容に少し物足りなさを感じる。斜め視点だけに操作には慣れが必要なのを始め、自キャラの攻撃力が極めて低く、難易度が必要以上に高い点も気になった。

50

サンプラス エクストリームテニス

■ヴァージン インタラクティブ
■SPG
■1月10日
■¥5,800

モーションキャプチャーによって選手の動きを再現したテニスゲーム

オヤジ西岡

操作系にやや大ざっぱなところがあって、たとえば、ラインギリギリとかが狙いづらいんですよ。で、結局甘い球しか返せなくて、キャッチボールみたいなラリーが続いてしまう。選手やボールの動きがリアルなだけに、ちょっと残念。あとムービーなんですが、日本で発売するんだから日本語でしゃべらせたらどうでしょう？ 全部英語っていうのは……。アメリカのSPGをそのまま移植した、といった感じのゲームっす。

45

ネオ入道

サーブの打ち分け方は、おもしろいんじゃないでしょうか。これまでにないシステムですが、直感的に理解できますし、誰でも簡単にサーブを打つことができるでしょう。そのことは高く評価できます。で、同時にそれがこのソフトのすべてでもあります。サーブ&ネットプレーが、とたんに「頭身のおかしな卓球ゲーム」になってしまうあたり、「サンプラス、おまえもか」ってな気持ちで残念です。定番打倒は本当に難しい…。

60

今回の総評&次回展望

2号に渡って、次回タイトルとして挙げていた「新スーパー」ですが、ボリュームとクリアまでの時間を考慮して、次号VOL.38で扱うことになりました。熱いレビューをご期待ください。

1996年最後のレビューでは、『ソウルエッジ』、『闘魂烈伝2』の2タイトルが評価を集めました。前者は、アーケード版と比べても格段にパワーアップした内容で、中でもPS版オリジナル要素の「エッジマスターモード」（クエスト要素のある武器を集めるモード）により、1人プレイでも十分楽しめるように仕上がっているようです。後者は、人気プロレスゲームの第2弾ということで、前作にも増した異常なまでのこだわりがゲームの端々まで溢れているということでした。両タイトルとも格闘ファン、プロレスファンには文句なしに、オススメできる内容なのは確かなようです。また、『ワイルド アームズ』も丁寧に親切に作られているということなので、RPG初心者はチェックしてみては？ 次回は、驚異のグラフィックがPSでどうなったのかが気になる『レイストーム』や、『リアルバウト餓狼伝説』に、待ったナシの『新スーパー』などを予定しています。'96年最後の懺悔。前号VOL.36『FORMULA 1』のレビュアー（ゆかマンとSHIGY）が上下入れ替わっていました。また、『らんま1／2』のレビュアーがTAC★になっていましたが、ゆかマンの誤りです。訂正します。

岩崎啓真

今回は極めてレベルが高くて『ソウルエッジ』、『闘魂烈伝2』、『ワイルド アームズ』の3本はどれを買っても、少なくとも、損をしたとは思わないと断言できる。ということで、問題はないのだが、『闘魂2』は内容がプロレス、『ワイルド アームズ』は前半がノッペリとした印象があるのが、若干のマイナスポイントというぐらいか。なんにしてもいい年末が迎えられるラインアップなのは確か。おいしいレビューでした。

なんでもゆうこ

『ワイルド』はよくも悪くも作りが親切。終盤のあるダンジョンでは、必要な条件がそろっていることを理解させるためか「狭い空間に閉じ込める」ということもしている。セーブポイントがあるとはいえ、外に行けないのは逆にストレスがたまって…（解法がわからず長時間悩んだ）。このように親切心が逆効果になっている部分もいくつか見受けられた。でもセーブポイントは多い(30分ごとに出てくる)し、クリアまでの40時間(結構長め)存分に楽しめます。

ウォルフ中村

『ソウルエッジ』と『闘魂烈伝2』の2本の格闘モノがオススメ。『ソウル』はアーケード未体験だったけど、これを機会にPS版を買って、ナムコのゲーセンで初プレイする予定です。かわいがってやってね。『闘魂2』はかなり良いデキなので、ぜひ友だちとエキサイトしてください。あと、個人的には『首都高外伝』に異常なくらいハマりました。チューンアップ付きのRCGはあまり好きじゃなかったけど、これは別。ああ、走り屋になりたい(笑)。

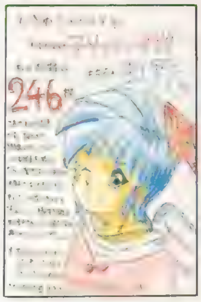
Part2代表 TAC★

年末だけあってタイトル数は相当なもんですが、誰にでもオススメできるソフトが少ないというか、良くいえば対象が細分化しているのがPSらしいところなのかなぁ。その中でPart1の3本は、どれも買って損はしないといえる粒ぞろい。個人的には『闘魂烈伝2』が、全体の中でもイチオシのソフトだ。その他では、STGファンに『実況パロ』、単純なRPGでは物足りない人に『大航海時代II』、洋ゲーOKなら『ダイ・ハード』がオススメ。

ビックリPS新記録

記録編 参加者全員の努力にお応えするのはDPSだけ!

全国の読者が自慢の記録を披露しあう場所、それがこの『ビックリPS新記録』のコーナーなのだ。自分なりの情熱を込めてくれた記録なら、レベルの高さなんて関係なし。どんな申請でも大歓迎するのがモットーなので、気軽にキミの記録を聞かせてほしいな。



◀虹のサンダーさん（千葉県）の申請ハガキ。惜しくも、トップとたったの1枚差！

今月のザ・挑戦者ランキング

中間発表 キミは今、日本の頂点にいる…

レイジレーサー	宮崎伸一	(東京都)MT、ネジコン有、AGE-PEGASEを使用。
サイキックフォース	こさく	(大阪府)ソニア使用。現在の参加者は13名。
スターグラディエイター	清水豊	(山形県)ビルシュタイン使用。現在の参加者は6名。
ワイプアウトXL	水無月サトシ	(新潟県)キーレックス使用、ネジコン有。

参考発表 よりすぐりのスゴい記録を大発表

▶佐藤氏による「首都高」のスーパープレイ。これは凄い。

●『ドリフトキング首都高バトル』ラップタイム・アタック
☆環状線内回り 0'55"181
佐藤大樹（埼玉県）TYPE-SP使用
☆環状線外回り 0'49"674
佐藤大樹（埼玉県）TYPE-SP使用
☆高速湾岸線 1'19"262
佐藤大樹（埼玉県）TYPE-SP使用

●『鉄拳2』サバイバルモード 5002wins／岩波俊一さん（茨城県）が2人の友達と協力して達成。

●『鉄拳2』タイムアタックモード 秋元慶太（神奈川県）29"65（カズヤ）

◀岩波俊一さんが友達と交代プレイで、大記録を達成！

●『ナムコミュージアム VOL.4』源平討魔伝で三種の神器を集める時間：松本誉彦（静岡県）10分38秒

●『ぷくんぱ』スコアアタック ラップランド（三重県）56,480点

●『オーバーブラッド』クリアタイム：水谷秀隆（愛知県）1時間43分

参考発表 楽しい報告も続々到着

▶こちら、栗澄ぐりさん（静岡県）の申請ハガキ。

●『アイドル雀士スーチーパイLimited』アガリ点アタック：酒井裕志（大阪府）192,000点（レイカ使用、イカサマ技はなし）／「みんなが腕で勝負するなら、オレは運で勝負。これも立派な記録だ！」

●『ノエル』キャラ別に9～12月で合計した会話の長さを競う：池田征司（福岡県）262分（代歩）

●『謎王』ラジメニアン（大阪府）正解率100%でクリア（アイテム使用はなし）

特別発表 まだまだ続く『ときめき』への挑戦

アルバムアタック

ルール クリア後に見られるアルバムモードで、収録された写真枚数を競う。

詩織

今野裕（宮城県）【247枚】※メモリーカードでも確認済。ホント驚きです。

鏡

桜井美優里（東京都）【124枚】※爆弾の爆発がヒヤヒヤものだったそうです。

虹野

森和彦（徳島県）【247枚】※上位5名が244枚以上という、大混戦でした。

古式

高橋紹雲（千葉県）【192枚】※テニス部での全国優勝にもこだわったそうです。

如月

織田和昭（埼玉県）【213枚】※デート誘いイベントだけ考えて出したとのこと。

優美

渡邉香織（神奈川県）【149枚】※優美ちゃんが大好きな女の子からの申請記録だ。

美樹原

こっとん（東京都）【209枚】※飲まず食わずで会社もサボって出したそうです。

館林

月宮蛍（東京都）RYA!?（京都府）デリバリー屋（千葉県）【10枚】

紐緒

古川哲也（兵庫県）【125枚】※浪人生とのことですが、勉強は大丈夫（笑）？

伊集院

高山航（東京都）【13枚】※これも女の子からの申請記録。ご苦労様でした！

"ときめかせ"アタック

ルール 頬が赤くなるまでを競う。裏技、バッドエンドは不可。黒き公爵（愛知県）【96年1月15日】※確認はアルバムモードで行い、デートの後、下校誘い時などは除外。

最低デート回数アタック

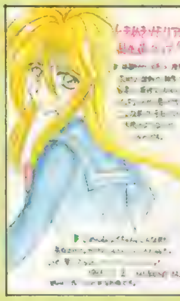
ルール アルバム収録枚数の少なさを競う（特殊なキャラは除く）。松浦賢治（静岡県）【16枚（虹野）】デート回数はたったの5回。逆転の発想から生まれた遊び方だね。

デートキャンセルアタック

ルール 特定のキャラで、デートをキャンセルする回数を競う。S.M.（佐賀県）【美樹原で26回】※最後は紐緒さんでクリア。

コメント ハガキに「ヘルメットマニアに殺されちゃうから、載せないでね」とコメントしてあったけれど載せちゃいました（笑）。名前は一応イニシャルにさせてもらったからね。

最低パラメータアタック



◀向野まりもさん（長崎県）が申請してくれた楽しい記録。この応用で、詩織と結ばれる、体調とストレスを除く最低パラメータアタックなんていうのもアツいかもね。

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、149～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目では「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給!? 下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ(参加者20人以下の場合は賞金はなし)。

"スゴイ""アツい""楽しい"そんな記録を 募集中！

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎（封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもいいぞ）。

申請ハガキのルール

申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

１人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎だ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

目下募集中 レイジレーサー

ルール タイムアタックモードで、LAKESIDE GATEのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、CLASS6で出現する３車種は使用不可。

申請記録 「レイジレーサー」と明記して「ルール①／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう。

旋回カーが有利！

しめ切り▶Vol.44掲載分まで　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ルール タイムアタックモードで、OVER PASS CITYのトータルタイムを競う。使用する車はＧＰモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、CLASS6で出現する３車種は使用不可。

申請記録 「レイジレーサー」と明記して「ルール③／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう。

加速カーが有利！

しめ切り▶Vol.46掲載分まで　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 ソウルエッジ

ルール タイムアタックモードでオールクリアまでのタイムを競う。使用するキャラは最初から選べる10キャラの誰でもいい。エッジマスターモードで入手した武器の使用もＯＫだ。

申請記録 「ソウルエッジ」と明記して「ルール①／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うのでお楽しみに！

しめ切り▶Vol.46掲載分まで　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 レイジレーサー 〜女性部門〜

ルール 競技ルールとしめ切りは「レイジレーサー」のルール①と同じ。ただし、参加資格があるのは女性だけだぞ。

申請記録 「レイジレーサー」と明記し「ルール②／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう。

入賞の確認はメモリーカードと…

女性であることを証明するもの（免許証など）のコピーと、電話で攻略技術に関する簡単なインタビューをお願いするからね。

賞品 この部門はトップにはＰＳソフトを１本進呈。参加者の数に応じてプレゼントもグレードアップするので、周囲の友達を誘って参加しよう！

目下募集中 ソウルエッジ 〜女性部門〜

ルール 競技ルールとしめ切りは『ソウルエッジ』のルール①と同じ。ただし、参加資格があるのは女性だけだぞ。

申請記録 「ソウルエッジ」と明記して「ルール②／記録／使用キャラ／使用武器名」を書いて送ろう。

入賞の確認はメモリーカードと…

女性であることを証明するもの（免許証など）のコピーと、電話で攻略技術に関する簡単なインタビューをお願いする予定だ。

賞品 全キャラ共通の集計でトップになった１名に、ＰＳソフトをプレゼント。参加者が多ければ、さらに賞品が増えるので、周囲の友達も誘ってみよう。

しめ切り直前 サイキックフォース

ルール アーケードモードでオールクリアまでのタイムを競う。難易度はノーマル、２ラウンド、制限時間は無限に設定すること。使用キャラは裏技も含む全９キャラの誰でもＯＫだけど、２Ｐ乱入は厳禁だ。

録画内容 「記録を出す過程〜オプション画面に入るまで」を録画しよう。

申請記録 「サイキックフォース」と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。

入賞時の確認▶ビデオテープ使用　しめ切り▶VOL40掲載分まで

しめ切り直前 スターグラディエイター

ルール アーケードモードでオールクリアまでのタイムを競う。１ラウンド、制限時間は無限にすること（それ以外の設定は自由）。使用キャラは裏技も含む全12キャラの誰でもＯＫだけど、２Ｐ乱入は厳禁だ。

録画内容 ビデオには「記録を出すまでの過程」を録画しておこう。

申請記録 「スターグラディエイター」と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。

入賞時の確認▶ビデオテープ使用　しめ切り▶VOL40掲載分まで

しめ切り直前 ワイプアウトXL

ルール タイムトライアルでベノムクラス"VALPARAISO"（森林コース）のトータルタイムを競う。使用する車は最初から選べる４車のどれでもＯＫ。ほかのコースも、記録の集計作業は行うので、参加を待っているぞ。

録画内容 「ワイプアウトＸＬ」と明記して、「タイム／使用した車／ネジコン使用か否か」を書こう。募集外のコースの記録なら、コース名も書くこと。

入賞時の確認▶メモリーカード使用　しめ切り▶VOL40掲載分まで

全参加者の記録を発表！

『レイジレーサー』と『ソウルエッジ』では、参加者全員の記録と順位を発表しちゃうぞ。この企画では、それぞれのルール①とルール②での申請ハガキを共通で集計するので、女の子専用種目で記録を送りたい人もご安心。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリＰＳ係」まで

しめ切り
Vol.40掲載分のしめ切りは１／６必着
Vol.42掲載分のしめ切りは２／４必着

次号の予告 DPSは女性の味方！ガンバル女の子プレイヤー大紹介！

●このコーナーでは、どんな申請記録も大歓迎。募集が終了している種目でも集計作業だけは続行しているし、読者が自分で作ったオリジナルルールの記録まで受け付けているので、「募集してないから…」なんて気にせず、どんどんハガキを送ってね。●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この種目は「ここまでがんばってプレイしました！」という成果を自慢しあう場所。具体的な数値などが残らなくても、ゲームへの愛情が感じられるものなら、なんでもＯＫ。楽しい報告を待っているからね〜。

4色奴隷 COLORのどれい

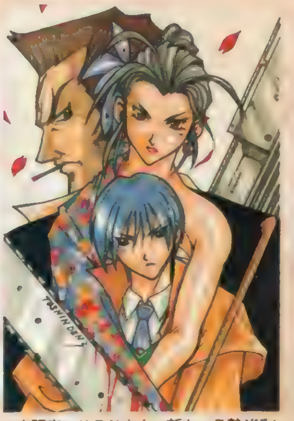
年末年始にカラーイラスト！年賀状スペシャルも考えておりますデス。なのでハガキ描いてくださいね。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPSAC」どれい係

▲岡山県　ひよこさん：心細そうなナルシアちゃんの表情がカワイイです。手つないでますし。

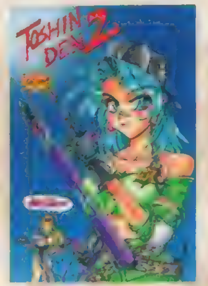
▼静岡県　椎名奈々さん：こんな衣装のお店、実際にありそうですよね。カワイイヤツ。

▲千葉県　TAZUMANさん：いったいいつ出るんでしょうか？　トホホなのでした。


▲大阪府　KENさん：新キャラ勢ぞろい。チェーンソウはマジメに痛そうです。

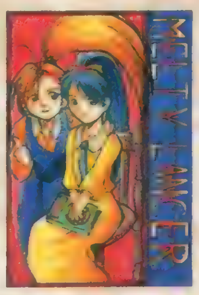
◀東京都　ヘルカオスさん：光の当たり方がステキです。ユフィ、どんな設定や物語を背負って登場するのでしょう？　戦闘で元気良く動いてくれるのは間違いないですけど。左腕の肩当て、どう使うんでしょうねぇ？

◀滋賀県　ごぢうりさん：文字どおりの負けネコ。涙が似合います。



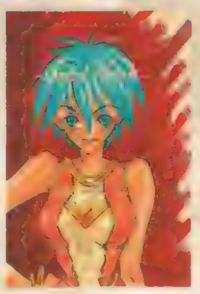
◀東京都　すがいふみやすさん：「3」でも大活躍間違いなしな2人。

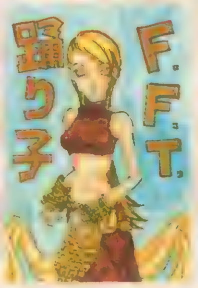
◀鹿児島県　エムさん：マークの目にはマキちゃんしかないってところです。



◀大阪府　いっきさん：続編は、まだでしょうかね？

◀福島県　安積達生さん：「PF」、人気衰えず。よくできてますしね。

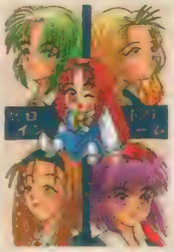

◀新潟県　高丸じえさん：「リンダ」、イロイロとパワーアップしそうです。



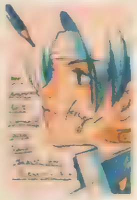
◀愛知県　タオさん：「FFⅦ」の次は「サガ」、その次でしょうか？

◀埼玉県　あゆむさん：天使の羽根に包まれて……自分との戦いです。

◀埼玉県　よしかづさん：直接攻撃と魔法攻撃の波状攻撃がスピーディで○です。

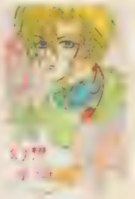

◀愛知県　柳瀬理奈さん：ホケッとしてる顔が似合う静ちゃん。「ヒロイン」人気高いです。

◀宮城県　一郎あきらさん：まだまだ開発中なので、イロイロと仕様が変更されているようです。


◀秋田県　神無月セイさん：「96」はいったいいつ？

◀京都府　魚座さん：キャラ多いですね。アクセスは？

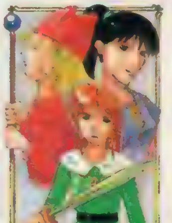
◀熊本県　真町一太郎さん：カッコヨスギです。大人ver.


◀三重県　桃亀イリヒさん：花の似合うグレミオさん。

▲長野県　湖山たみさん：カジノで時間大量消費ですか。アリですよ、アリ。セーブの時間表示、3桁あればよかったのに。99時間じゃ足りませんよねぇ……。

◀東京都　祥人さん：流れるような魔法使い。風の中でブアッて感じです。

◀神奈川県　矢渡さん：まあ、ブルマですからコレくらい見えちゃってもOKなワケです。

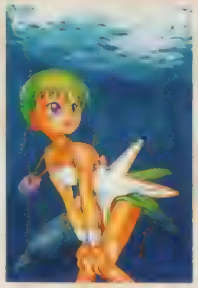

◀愛知県　植田智博さん：ムービーがもう少しあっても良かったですね。デキがいいだけに。

◀千葉県　秋本一樹さん：キャラの個性が生きてる「サガF」。大工の人はダメですか？

▲神奈川県　貞雅さん：影の中の主人公。誰にでも影はあるモノですし。

◇カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いる、いい？　よろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは

▶東京都　ウニマルさん：エアリスがちょっと幼い気もしますが……。でもこのバレットはカッコヨスギ。クラウドもいい顔してますねぇ。やっぱり剣は持ち運び時には布とか巻きますよね。鞘ナシじゃ危なすぎて……。ねぇ。



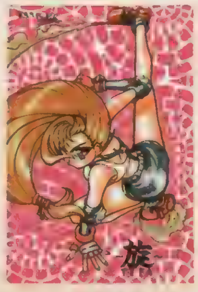
◀京都府　ひろぷぅさん：ほのぼのSLG「ディルク」。2月楽しみです。

◀秋田県　きさらさん：彼もいい味だしてますよねぇ。大活躍？

◀愛知県　おふくさん：いいこいいこしているウェンディがカワイイのです。

◀福井県　亀鶴なみさん：眼鏡っこ大人気です。ゲームの方ははたして？

▶愛知県　麻里呼騎士団さん：もうエンディングはバッチリですか？



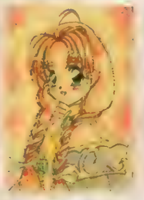
▶神奈川県　幻夕貴さん：カッコイイ必殺技がたくさんありそうです。

▶埼玉県　矢渡さん：枯れ葉の中から3人組登場なのです。

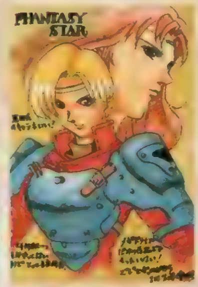
▶秋田県　まいまいさん：「ブシドー」チャンバラ好きにはたまりません。

▶大阪府　猫月彩さん：買ってやってみて下さい。

▶大阪府　猫月彩さん：PS化はヤッパリムリ？



▶愛知県　ゆきのさん：オリジナル要素バリバリなのです。



▲埼玉県　青い優さん：移植化はムリってコトでこっちに送られてきました？「II」ですかねぇ？　どうせなら。

▼東京都　NEKOさん：パンツはかなりきわどいヒモですね。ヘソだしなだけでなく、もうイロイロでステキなのでした。

◀静岡県　けどこのさん：あぁ……この2人はこういうケットシーとデブモーグリみたいな関係が似合いスギです。イタズラっぽそうな表情のユフィといっちょやってやっかなバレット。3人パーティですから……誰を選ぶかスゴク悩みそうです。

◀東京都　清和日和子さん：ボムのアクションもいいです。

◀東京都　八神蒼さん：緑さくらさん。オレンジが○です。

◀愛知県　カシューさん：遠くを見つめるチュンリでした。

◀東京都　大宮ゆうさん：ひとひらの桜の花びらがいい感じです。ノーマルカラーなのでした。

◀静岡県　蟻澤豪さん：出ちゃいました。師匠。カッコイイですよね。

◀長崎県　ひろしさん：不敵な表情がカッコよくてこれまたいいです。

▶埼玉県　ANNNA●Kさん：ぱい～んですから。ぱい～ん。

▶東京都　May-beさん：ケロピョンがクッキーモンスターのようでイイのです。

移植化計画出張版

移植希望のハガキはこのコーナーで紹介中です。PSに移植してほしいソフトがある場合、ここ宛でハガキを送ってください！　詳しくは今号217ページを！　今回はパソコンサウンドノベルの雄、リーフさんの「痕」を紹介してます。

▲[illegible]

▶[illegible]

▲[illegible]

▶[illegible]

▶[illegible]

151ページのPSの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。あて先　〒101 東京都千代田区　神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　DPS「4Cど」係

PlayStation
生存確率、1/10000の恐怖。
ON SALE NOW
CLOCK TOWER 2
クロックタワーセカンド
HUMAN presents A Horror Adventure Dec.1996 for PlayStation
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
© HUMAN 1996

電撃 Play Question（プレイクエスチョン）

1996 HOW TO WIN

俗に電撃といえば、プレイステーションですが、さて問題。電撃といえばなんでしょう。答えはプレイクエスチョンでした。……ぜんぜんワケわかりません。

© Sony Computer Entertainment Inc.

ワイルドアームズ

ついに発売された大作RPG『ワイルドアームズ』の、つい見落としがちなポイントをわかりやすく攻略するぞ!

ジャンル	RPG	価格	¥5.800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーはよくできているし、画面演出もgood。難易度もやや低めなのでサクサクとテンポよく遊べるぞ。戦闘システムも、格闘ACTに見られるような気力ゲージ的要素を含んでいるところが目新しい。ただ難をいえば、アイテム関係の不親切さが目立つ。そして、このゲームは普通にプレイしていると、気持ちいいくらいサクサク進むため、重要なアイテムを取り逃がしても気づかずにそのままストーリーを進めてしまうこともあるのだ。注意なのですぅ。　（うさうさ）

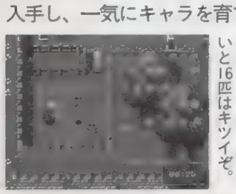
新たな移動手段"ゴーレム"入手までのピンポイント攻略!

◉博覧会ミニゲームで稼げ!

「モグモグキャッチャー」では、捕まえたモグの数（6～16匹）に応じて賞品が手に入る。高得点を出して能力値アップのアイテムを入手し、一気にキャラを育てよう。

賞品一覧

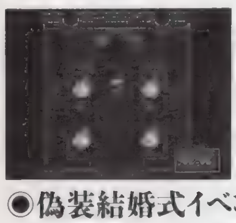
- 16匹:ネクタール
- 15匹:腕力アップル
- 14匹:魔力アップル
- 13匹:反応アップル
- 12匹:体力アップル
- 11匹:バレットチャージ
- 10匹:フル・リヴァイブ
- 9匹:マジックキャロット
- 8匹:リヴァイブフルーツ
- 7匹:アンチドーテ
- 6匹:ヒールベリー



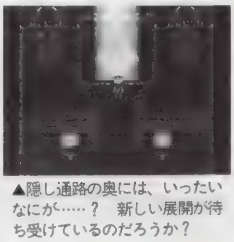
◀ダッシュを活用しないと16匹はキツイぞ。

◉懐死の迷宮、要チェックポイント

水晶の花を手に入れたら、迷宮崩壊まで3分間のカウントダウンが始まる。急いで入口まで戻っても脱出しないこと！ セーブポイントの部屋に入ると、正面の壁がヒビ割れているので爆弾で壊そう。そうすれば、隠し通路に入れるぞ。



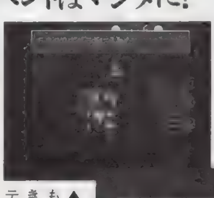
◀今まで爆破できなかった壁もこの通り!



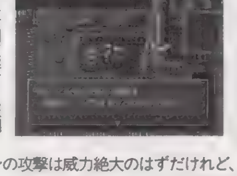
▲隠し通路の奥には、いったいなにが……？ 新しい展開が待ち受けているのだろうか？

◉偽装結婚式イベントはマジメに!

偽装結婚式イベントはクイズ形式になっている。結婚を成功させてもまったく問題ない上に、正解数によって成功報酬が変わるので、全問正解を目指そう。また、何問目なのか数えておくと、いいことがあるぞ。直前のセーブも忘れずにしよう。



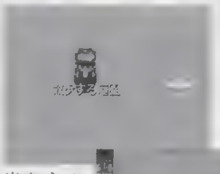
▼船内を歩き回って情報を仕入れよう。ただし、船員の話は最後まで聞くこと。



▲全問正解だと報酬も高額。失敗したときと比べて入手アイテムの数も違うぞ。

◉散歩する庭園をつかまえろ!

庭園の動きはランダムなので、見つけるには適当に歩くしかない。目印は、庭園に近づいたときのキャラのズームアップだ。また、庭園のボスは砂の中に潜っているので、目の前で爆弾を爆発させよう。本体が現れている間に接触すると戦闘開始だ。

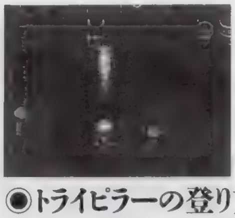


▼爆発のタイムラグを考えて、ボスより4キャラ分手前に爆弾をセットしよう。

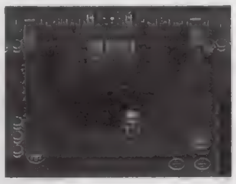
▲地名が表示されたらOK。キャラを動かさない限り、逃げ出す心配はない。

◉ゴーストシップのお宝は?

船内には真っ暗な場所が多い。詰まったときは、暗闇めがけてワイヤーフックを投げてみること。意外と引っかかる場所があるぞ。また、奥の部屋にある青い宝箱は取れないので無視。これは、あとでヤードの浜辺をチェックすればOKだ。



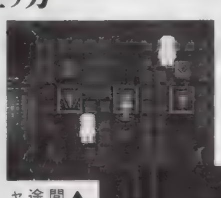
◀こんな場所ではハンペンが役に立つぞ。



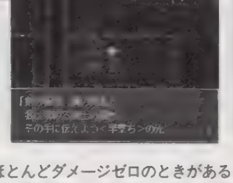
▲どうあがいても決して取れない宝箱。船の沈没後にヤードの町の浜辺に寄ってみれば…。

◉トライピラーの登り方

ここでは3人が別行動になるので、石碑を見る前にセシリアの魔法で体力を回復しておく。塔の左側には「早撃ちのヒント」があるので、ザックを。右側にはバレットチャージがあるのでロディを上らせること。戦闘は極力避けたほうが無難だ。



▼石像の試練は必ず受けよう。3回の戦闘でザックは何かを悟ってくれるハズ。



▲上らせるキャラを間違えてしまっても、途中のトラップでキャラ変更ができるぞ。

中盤までの行き先チャート表

中盤まではこのルートでOK。海上には強敵が多いので、寄り道は極力避けること。

1. バスカー集落
2. エルゥのほこら
3. セント・セントール
4. ケイジング・タワー
5. セント・セントール
6. 港町ティムニー
7. 懐死の迷宮
8. 港町ティムニー
9. スウィートキャンディ号
10. 水の町ミラーマ
11. サンドリバー
12. 船の墓場ヤード
13. 散歩する庭園
14. 船の墓場ヤード
15. ゴーストシップ
16. トライピラー
17. タウン・ロゼッタ
18. ウォルカノントラップ
19. 巨人のゆりかご

ポイントQ&A

Q：ガーディアンの攻撃は威力絶大のはずだけれど、素手よりダメージが低いことが……。魔法もほとんどダメージゼロのときがあるけれど、何が原因なの？

A：魔法やガーディアン、アームの一部には攻撃属性があるのだ。この属性と敵の弱点が一致すれば、通常よりも多いダメージを与えることができるが、逆の属性(例：弱点が火に対して水属性の攻撃など）だと効果が減少するぞ。また、特定の属性を吸収してしまう敵もいるので、アナライズの魔法で地道に調べよう。

©1996 ASCII

トゥルー・ラブストーリー

女の子との会話シーンが楽しい『トゥルー・ラブストーリー』
今回は、その会話シーンを徹底解析するぞ!!

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	12月13日(発売中)		

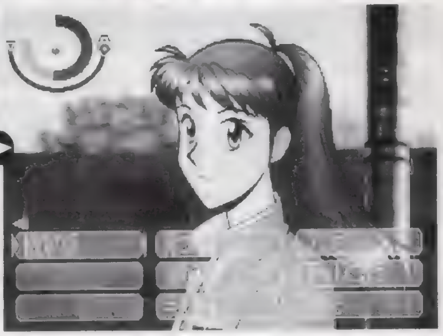
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

通常のゲームシーンもだけど、何よりおもしろいのが下校会話モード。彼女たちと話す内容によっては、そのキャラの背景も見えてきたりして……。何気ない会話の中に、その娘の隠された面が見えてくる。現実でもそれってやっぱり同じなんじゃないかと思う。……するってーと、やはりこれは現実にも転用可能な恋愛シミュレーターなのか!? ってね、それは冗談だけど。でも、これまでのどんなゲームより現実に近いキャンパスライフが楽しめるっていうのは事実だぞ。（平吉）

話術をみがいてあの娘のハートをがっちりキャッチ!

このゲームには女の子が複数登場する。そのどの娘と仲良くなってもいいわけだから、キャラの数だけエンディングが存在することは簡単に想像できるだろう。ところが、さらに各キャラには、通常のエンディングと真のエンディングが用意されていて、真のエンディングを迎えるために、最低条件としてその娘とデートしなければならないのだ。デートの申し込みは、基本的に下校会話モードですることになる。ところが、会話をうまく進めなくてはデートの約束を取りつけることはできないのだ。というわけで、キャラ別の下校会話モード攻略法をお届けするぞ。なお、記事中にある表は、すべてAが非常に効果が高く、Bが効果が高く、Cが普通で、Dが望ましくないことを表している。

▲下校途中に女の子に出会えたら、一緒に帰って下校会話モードのチャンスだ。



◀会話をうまく進めていけば、デートに誘うこともできる! キミの話術が試されるぞ。

下校会話モードにはこんなメリットが!

■好感度大幅UP!

たとえデートに誘えなくても、女の子に喜ばれる会話をすれば当然その娘の好感度はアップする。それも、通常時にただ会って話をするよりも、はるかに効果は高いのだ。お目当ての女の子に下校時出会ったときは、一緒に帰ろうと誘ってみよう。ここですげなく断られても、ちゃんと好感度は上がっているハズ。これを繰り返せば、そのうち一緒に帰ってくれるようになるぞ。そうなれば、まずは一歩前進と考えていい。

◀こういってもらえれば、まずはOK。収穫はあったということだ。

■デートにも誘えちゃう!

こっちが下校会話モードの真の目的といっていいだろう。成功すると次の日曜日に、女の子をデートに誘うことができるのだ。デートをするためには、画面左上のときめきゲージがかなり高くないとダメだ。序盤から中盤にかけてはよほどうまくやらない限り、デートの誘いを受けてくれることはない。ある程度、好感度を上げればそれにつれてときめきゲージの初期値も高くなるので、まずは親しくなることから始めよう。

◀デートの内容はキャラごとはもちろん、季節ごとに行く場所も違う。

でもこの辺には注意

■好感度が下がっちゃうことも!?

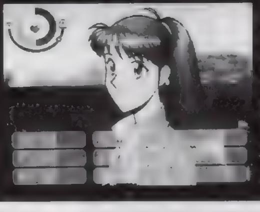
ある女の子と一緒に帰っているところを、他の女の子に見られてしまうことがある。序盤はさほど気にすることはないが、終盤、いろんな女の子と仲良くなっていると、これは少々厄介な問題となってくる。一緒に帰っている女の子は問題ないが、目撃した女の子の方は、好感度が下がってしまうのだ。それも、もともとの好感度が高いほど、下がる率は大きいときている。これを避けるためには、狙っている女の子以外とは一緒に下校しないという手が一番無難だ。また、女の子を下校に誘う(あるいは誘われる)チャンスは下駄箱、校門、通学路の順に3回あるので、どうしても他の女の子と帰りたい場合は、通学路で会ったときのみ誘う(誘いを受ける)ようにしておけば、目撃される危険性はないぞ。……なんか卑屈でイヤだけどね。

◀見つかっちゃった! 主人公も「あ……」とかいってる場合じゃないと思うんですけど。

◉下校会話モードのカギをにぎる会話チェーンとプレゼント

下校会話モードでは、多数あるコマンドの中から会話の内容を選択して行う。当然相手の女の子の好む話題を選んだ方がいいことはいうまでもない。が、条件によっては特殊な事態が発生することがある。それが右で紹介している会話チェーンだ。また休日に街で購入したアイテムをプレゼントできるのもこの下校会話モードでのみ。女の子の好むアイテムをプレゼントすると、ときめき度がぐーんと上がるので、デートに誘いたいときなどに利用するといいだろう。なお、下校会話モードでの注意点として、同じ話題で喜んでもらえるのは基本的に2回まで、ということを覚えておこう。あまりしつこいのも問題なのだ。

■会話チェーン



同じ話題を2回繰り返すことで、時間が経過せずに話が進むことがある。これが会話チェーンだ。ただ、狙って出せるわけではないし、チェーンの話題が必ずしも相手の女の子に好まれるとも限らない。これはあくまで参考程度にとどめておくのがいいだろう。

■プレゼント

街で買っておいたアイテムを、女の子にプレゼントすることもできる。相手の好みをよほど外さない限り、喜んでくれるだろう。その場合はときめき度が大幅にアップするので、デートに誘いやすくなるぞ。右の表を見て、どの娘に何をプレゼントすればいいかチェックしよう。

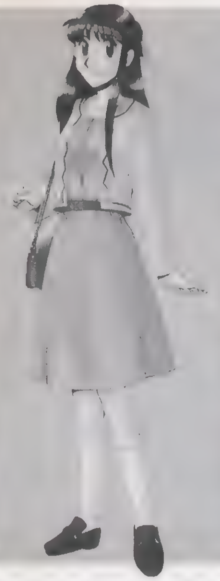
プレゼントアイテムによる効果

	桂木	のぞみ	後藤	本多	弥生	春日	天野	草薙	水谷
熱帯魚図鑑	A	C	C	C	D	C	B	D	C
エプロン	C	A	C	C	C	D	C	C	D
リストバンド	C	C	A	D	B	D	C	C	D
ミニサボテン	C	C	C	A	D	C	B	B	D
ルージュ	C	D	C	C	A	D	B	C	B
電子辞書	C	D	D	C	D	A	B	C	D
ヘビの抜け殻	D	D	D	D	D	B	A	B	D
竹ぼうき	C	C	B	C	B	D	D	A	C
大きなぬいぐるみ	C	C	D	C	B	D	C	D	A
イヤリング	C	C	C	C	B	D	C	C	B
推理小説	C	C	C	B	C	B	D	C	D
最新TVゲーム	C	B	C	D	C	D	B	C	D
ティーカップ	B	D	C	B	B	C	C	C	C

ポイントQ&A

Q：なかなか女の子に出会えないんですけど……。どうすればいいんでしょう？
A：このゲームでの女の子との出会いは、実は非常にランダム性が高い。いついつにどこどこへ行けば必ず会える、ということはないのだ。ただ、それでも登場しやすい場所というのは決まっている。次ページからのキャラ別攻略を参考にして、狙っている女の子が好む場所をまめに訪れてみよう。会える確率はグンとアップするハズ。

桂木綾音



綾音はヒロインということもあってか、男性の理想はかなり高め。最初のキャラメイクですべてのパラメータを高くしておかないと、攻略には手こずるぞ。学校内でも、放課後の音楽室によくいるくらいで、確実に会えるという場所は残念ながらない。下校時や休日も、他のキャラと比べると出現率が低いのだ。しかたないので、少しでも会いやすい放課後の音楽室をまめにおとずれ、着実に好感度を上げていくほかない。だから、下校時に会えたら積極的に誘うようにしよう。なかなかOKしてくれないけど、これもやはり好感度に反映されるぞ。下校会話モードでは、序盤は趣味、音楽、スポーツといった無難な話題が好まれる傾向にある。また、状態に関わらず、見つめることによって好感触が得られる。自分に自信があるからなのかな? なお、綾音は学校の話題で会話チェーンが発生することがある。

◀カミナリにビックリ。このイベントの後、下校会話モードでこの話題を選べる。

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	B	C	D	D
天気	B	C	D	D
勉強	B	C	D	D
進路	B	B	D	D
部活	A	B	B	C
趣味	A	A	B	C
テレビ	B	B	D	D
音楽	A	A	B	C
食べ物	B	B	D	D
スポーツ	A	A	A	B
占い	A	A	C	B
流行	B	A	C	C
休日	B	A	C	B

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	D	B	A
恋愛について	D	D	B	A
相手のこと	D	D	B	A
好きな場所	C	B	A	A
将来の夢	C	A	A	A
見つめる	A	D	A	A
ほめる	B	A	A	A
手をにぎる	D	C	A	A
カミナリ	A	A	A	A
神社で	B	A	B	A
お弁当	B	B	B	B
ピアノ	B	C	B	C
オルゴール	B	B	B	B

広瀬のぞみ

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	B	C	D	D
天気	B	C	D	D
勉強	B	C	D	D
進路	B	C	D	D
部活	A	A	C	D
趣味	A	A	C	C
テレビ	C	B	D	D
食べ物	A	B	D	D
スポーツ	B	B	D	D
占い	D	D	D	D
お金	B	B	C	C
流行	D	D	D	D
休日	D	C	A	A

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	C	B	A
恋愛について	D	C	A	A
相手のこと	B	A	A	A
好きな場所	C	C	A	A
将来の夢	C	C	A	A
見つめる	B	D	A	A
ほめる	B	A	A	A
手をにぎる	D	C	A	A
スケッチブック	B	A	B	A
カミナリ	B	B	B	B
モデル	B	B	B	B
告白	A	A	A	A
プレゼント	B	B	B	B

のぞみには、これといって好きなタイプがない。逆に、突出したところがない、ごく普通の男の子の方が好かれる傾向にあるようだ。彼女を狙う場合は、それを考えてキャラメイクをしよう。学校内では、昼休みや放課後といった、まとまった時間がとれるときには、美術室にいることが多い。彼女に会いたいときは、とりあえず美術室を訪れてみるといいだろう。休日は、正午の時間帯に河原か青空公園にいることが多い。また、学校帰りの寄り道では児童公園に寄ることが多いので、この辺りは確実にチェックしておこう。序盤の下校会話モードでのぞみが好むのは、部活や趣味の話。つまり、美術関係の話だ。また、趣味と将来の夢の話題でそれぞれ会話チェーンが発生することがあるので、好感度が低い内は趣味の話で、好感度が高くなったら将来の夢の話でチェーンを狙っていくといいぞ。

◀球技大会で応援してもらえば、下校会話モードでその話ができるぞ。

後藤育美

陸上部所属で高校トップクラスのスプリンター。いつも走っている元気いっぱいの育美は、自分と同じ、サッパリしたスポーツマンが好みだ。彼女は、昼休みや放課後は部活のためにグラウンドにいることが多いぞ。さらに運動しているとおなかが減るのか、食堂にもちょくちょく姿を現すのだ。彼女の食べっぷりは、一見の価値アリ! 休日や学校帰りには、彼女の大のお気に入りの場所である河原にいることが多い。また、学校でもよく会えるのだ。明るい彼女は人付き合いもかなりよく、学校帰りに誘うと一緒に帰れることも多い。好感度が低いうちは進路や部活、スポーツといった話題が好まれるぞ。会話チェーンは勉強とスポーツに用意されている。が、勉強の話題自体、彼女に与える印象はよくないし、スポーツの会話チェーンは効果が低いので、無理して狙っていく必要はないだろう。

◀ドキドキのこのイベント。下校会話モードで、その後の容態を聞いてみよう。

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	B	C	D	D
天気	B	D	C	D
勉強	D	D	D	D
進路	A	B	C	D
部活	A	A	A	C
趣味	B	C	C	D
テレビ	B	B	C	D
食べ物	B	B	C	D
スポーツ	A	A	B	C
占い	D	D	D	D
お金	C	C	D	D
流行	D	D	D	D
休日	D	D	D	D

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	C	A	A
恋愛について	D	D	B	A
相手のこと	D	C	B	A
好きな場所	D	C	B	A
将来の夢	C	A	A	A
見つめる	C	C	B	A
ほめる	B	A	A	A
手をにぎる	D	A	B	A
ケガ	B	C	B	C
チカン	B	C	B	C
スランプ	B	B	B	B
勧誘	B	B	B	B
プレゼント	B	B	B	B

ポイントQ&A

Q:下校時に出会った女の子に声をかけても、一緒に帰ってくれないんですが……嫌われてるんでしょうか?

A:別に嫌われているわけじゃなく、女の子はまだキミのことをよく知らないだけなのだ。だから、軽々とこちらの誘いには乗ってこないわけ。一気に好感度を高めることのできる下校会話モードだが、それに移行できるまでには地道な積み重ねが必要なのだ。しばらく、校内や寄り道先で、女の子と仲良くなっておこう。

本多智子

見た目通りの文学少女の智子は、礼儀正しく活発な男の子が好みだ。彼女を狙うなら、キャラメイクでそのように設定しておこう。予想に反して、成績面はそれほど気にしていないらしいので、注意が必要だぞ。文学少女、ってところからわかるように、智子は暇さえあれば図書館で本を読んでいる。当然、彼女を攻略する場合は図書館を中心に攻めていけばいいだろう。また、自転車通学ということもあって、放課後は駐輪場にいることも多い。この場所はけっこう見落としがちなので、常に心にとどめておくと、よりスムーズに彼女の好感度が上がっていくハズだ。下校会話モードでは、本の話題はもちろん、趣味、音楽といった話題もお好きな様子。また、彼女は会話チェーンとなる話題を持っていないので、機嫌を損ねるような話題には触れないように。基本に忠実に話を進めるのが無難だ。

◀学校に犬が迷い込むイベント。下校会話モードでも、この話ができるぞ。

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	B	B	D	D
天気	B	B	D	D
勉強	B	B	D	D
進路	B	B	D	D
部活	D	D	D	D
趣味	A	A	B	A
テレビ	D	D	D	D
音楽	A	A	B	A
食べ物	C	C	D	D
本	A	A	B	A
占い	B	B	C	D
流行	D	D	D	D
休日	B	A	B	A

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	D	B	B
恋愛について	D	D	C	B
相手のこと	D	C	A	A
好きな場所	C	A	B	A
将来の夢	C	A	B	A
見つめる	B	C	A	A
ほめる	B	A	A	A
手をにぎる	C	A	A	A
神社で	B	B	B	B
迷い犬	B	B	B	B
自転車の調子	B	B	B	B
図書室で	B	B	B	B
プレゼント	A	B	A	B

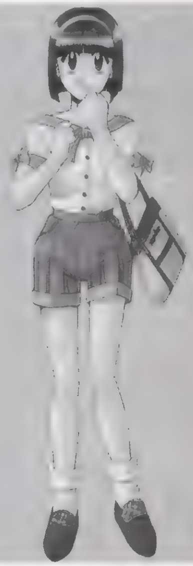
南弥生

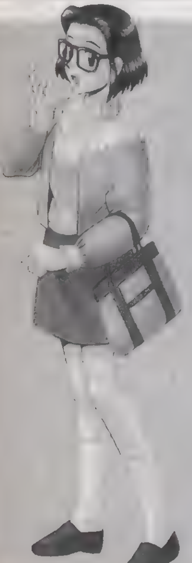
話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	A	B	C	D
天気	B	B	D	D
勉強	D	D	D	D
進路	D	C	D	D
部活	B	B	D	C
趣味	B	B	C	D
テレビ	B	A	D	D
食べ物	D	D	D	D
スポーツ	B	A	C	C
占い	A	A	A	A
流行	A	A	C	B
ファッション	B	A	C	B
休日	B	A	A	A

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	B	A	A	A
恋愛について	B	A	A	A
相手のこと	B	A	A	A
好きな場所	C	A	A	A
将来の夢	B	A	A	A
見つめる	A	A	A	A
ほめる	A	A	A	A
手をにぎる	A	A	A	A
お見舞い	A	A	A	A
神社で	B	A	B	A
プレゼント	A	B	A	B
応援	A	B	A	B
みさき	B	C	B	C

弥生の男の子に対する要求はどうも少ないみたいで、センスさえバッチリならば、他のところはそれほど重視していない。というか、普通よりちょっと劣るくらいでOKだ。彼女は主人公の1つ年下、つまり1年生なので、休み時間などは1年生の教室にいることが多い。また、テニス部に所属しているため、放課後はテニスコートに行ってみると、かなりの確率で彼女に会うことができる。ただ、寄り道はそれほどしないようで、神社でたまに見かけるくらいだ。休日は、なぜか学校にいることが多いぞ。下校会話モードでは、どんな話題を選んでも、そう問題はない。序盤から見つめたり、ほめたりといったアクションにも敏感に反応してくれるのでカワイイぞ。ただ、彼女も会話チェーンになる話題がない。まぁ、会話面では攻略に手こずるような娘じゃないので、これは問題にならないかな。

◀神社でお祈りをしている弥生。下校時に、このことについて聞いてみる?





春日千晴

春の季節限定キャラ、千晴。彼女は風紀委員をしていることもあってか、学力と態度に対してかなり厳しい。彼女を狙っていくためには、キャラメイク時にこれらのパラメータを高くしておく必要があるぞ。それ以外は、逆に低い方が好まれるようだ。学校内では、2年の教室や理科室に姿をあらわすことが多い。逆に、それ以外の場所では、出会いを期待しない方がよさそうだぞ。お堅い性格を反映して、放課後はほとんど寄り道することがない。たまに図書館で見かけるくらいだ。よって放課後は、ダメモトでこちらも図書館へ通い詰めよう。下校会話モードでは、好感度の高い低いに関わらず、学校、勉強、進路、本といった話題をふると効果が高いぞ。逆に、好感度が高くなっても、手をにぎったりほめたりといったコマンドは効果が薄い。その辺が他のキャラとはちょっと違うので、注意しよう。

◀厳しいけど、細やかなところもある千晴。これについて話してみるのもいいぞ。

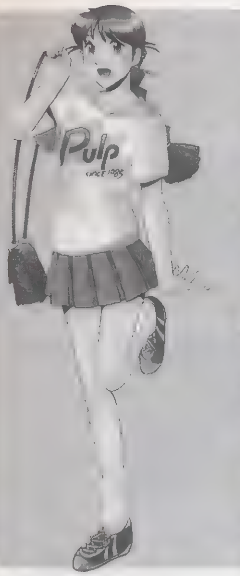
話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	A	C	A	D
天気	D	D	D	D
勉強	A	B	A	D
進路	A	C	A	D
部活	D	D	D	D
趣味	D	D	D	D
テレビ	B	C	D	D
食べ物	B	C	B	C
本	A	A	A	A
占い	D	D	D	D
お金	B	A	C	C
流行	B	A	C	C
休日	C	B	B	A

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	C	B	A
恋愛について	D	C	C	A
相手のこと	D	D	B	A
好きな場所	D	A	B	A
将来の夢	C	A	A	A
見つめる	A	A	A	A
ほめる	B	A	B	A
手をにぎる	D	A	B	A
ボタン	B	B	B	B
コンタクト	B	B	B	B
毛虫	B	B	B	B
花瓶	B	B	B	B
プレゼント	B	B	B	B

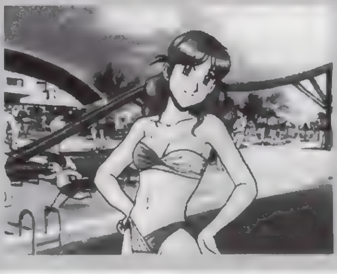
ポイントQ&A

Q:好感度はそこそこ上がっていると思うんですが、イベントがあまり起こりません。好感度を上げてもイベントには関係ないんですか?

A:そんなことはないぞ。イベント発生に、もっとも密接に関わってくるのが好感度なのだ。では、どうしてイベントが起こらないかというと、これにもランダム性がからんでくるからなのだ。また、意外なところでイベントが起きたりもするので、好感度が上がったら、今まであまりチェックしていなかった場所を探すといいだろう。



夏の季節限定キャラ、みどり。彼女は天真爛漫で、流行を追ったり、遊んだりするのが大好きな女の子だ。ある意味で、もっとも女子高生らしい女の子といえる。そんな彼女だから、男の子に求めるのはなんといってもセンスのよさ。ある程度運動神経を重視しているところを見ると、カッコいいスポーツマンタイプが好みなのかな？　基本的に学校内では、放課後の屋上以外、神出鬼没で確実に会える場所というのはない。でも、放課後や休みの日などはそれぞれ駅前通り、ゲームセンター、本屋、花屋、アクセサリー屋などでよく会うことができるぞ。ただ、朝には弱いのか、午前中にはどこに行ってもほとんど会うことができないので注意が必要だ。下校会話モードでは、趣味やテレビ、流行に遊びにファッションといった話題が好まれる。会話チェーンは部活と趣味に用意されているぞ。



◀夏らしく、プールで水着姿のみどりに会うイベント。後日、この話をしてみよう。

天野みどり

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	D	D	D	D
天気	B	C	D	D
勉強	D	D	D	D
進路	D	D	D	D
部活	B	B	D	D
趣味	A	A	B	C
テレビ	A	B	C	D
食べ物	B	B	D	D
占い	B	B	D	D
流行	A	A	A	A
遊び	A	A	A	A
ファッション	A	A	A	B
休日	B	A	A	A

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	C	B	A
恋愛について	D	C	B	A
相手のこと	C	D	A	A
好きな場所	D	C	C	A
将来の夢	D	C	A	A
見つめる	B	C	A	A
ほめる	B	A	A	A
手をにぎる	A	A	A	A
風邪	B	B	B	B
カラオケ	B	B	B	B
ゲーム	B	B	B	B
プール	B	B	B	B
プレゼント	B	B	B	B

草薙忍

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	B	C	D	D
天気	C	C	D	D
勉強	B	C	D	D
進路	B	B	D	D
部活	A	B	B	D
趣味	B	B	D	D
テレビ	D	D	D	D
食べ物	B	B	D	C
スポーツ	B	B	C	D
占い	B	B	C	C
格闘技	B	B	C	C
みさき	B	B	C	C
休日	D	D	D	D

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	D	D	D
恋愛について	D	D	B	B
相手のこと	D	D	B	A
好きな場所	D	A	B	A
将来の夢	D	C	C	A
見つめる	B	A	B	A
ほめる	B	A	B	A
手をにぎる	C	A	B	A
犬	B	C	B	C
怪我	B	C	B	C
チカン	B	C	B	C
階段	B	A	B	A
プレゼント	B	B	B	B

秋の季節限定キャラ、忍。登場する女の子の中で、唯一の3年生なのだ。彼女は学校近くの神社の娘で、合気道部に所属している。神社の娘で古武術の使い手というところからか、文武両道で礼儀をわきまえた男の子が好みのタイプだ。3年生ということもあり、学校内では3年の教室でよく会うことができる。また、屋上が好きなのか、どの時間帯でも会いやすい。暇なときは実家の手伝いをしているので、寄り道のときや休日は、神社へ行くとかなりの確率で会うことができる。ところが、下校会話モードでは、部活以外これといって効果の高い話題はない。会うのが簡単なぶん、こちらで苦労することになるだろう。ただ、学校、部活、趣味、みさき、さらに好みの男性といった5種類の話題で会話チェーンが発生する。この数は全キャラ中最多なのだ。実りが少ないぶん、会話自体を楽しむようにしよう。

◀チカンを撃退。下校会話モードでその時のことについて聞いてみよう。

冬の季節限定キャラ、由梨香。彼女は、運動神経とセンスに優れた男の子が好み。ルックスが抜群で自分にも自信があるためか、理想が高いのだ。彼女は水泳部に所属していて、自分の学校のプールが改装中なため、主人公の学校の室内プールを借りに来ているという設定になっている。そのため、彼女に会えるのは放課後以降、それもほとんどが室内プールということになる。また、彼女は家から遠いところまで来ているからか、寄り道もあまりすることがない。土曜日に神社と駅前通りで姿を見かけるくらいだ。ただ、休日はアクセサリー屋などでたまに見かけることができるので、休日はそこをメインに攻めよう。下校会話モードでは、部活やスポーツ、流行にファッションなどが好まれる。彼女は会話チェーンが発生する話題を持っていないので、やはり基本に忠実な会話の組立てを考えよう。

◀足をつっちゃった由梨香。下校時に、大丈夫だったか確認しておこう。

水谷由梨香

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
学校	B	C	D	D
天気	C	C	D	D
勉強	B	C	D	D
進路	D	D	D	D
部活	A	B	B	D
趣味	B	B	D	D
テレビ	C	C	D	D
食べ物	B	B	D	D
スポーツ	A	A	C	C
占い	C	C	D	C
流行	A	A	A	A
ファッション	A	A	A	A
休日	D	A	B	A

話の内容	好感度が低い		好感度が高い	
	ときめき度	ドキドキ度	ときめき度	ドキドキ度
男性の好み	D	C	B	A
恋愛について	D	D	C	A
相手のこと	D	D	C	C
好きな場所	D	A	B	A
将来の夢	D	D	B	C
見つめる	A	A	A	A
ほめる	B	A	A	A
手をにぎる	C	A	B	A
マフラー	B	A	B	A
足	B	B	B	B
編み物	B	A	B	A
ネコ	B	B	B	B
プレゼント	B	A	B	A

ポイントQ&A

Q：下校会話モードで、なかなかデートに誘えません。女の子はけっこういい反応をしてくれていると思うんですが……どうしたらいいんでしょう？

A：女の子の感情は、左上のメーターを見る。中央のハートマークはどのくらい相手がドキドキしているかを表していて、このハートが余りにも大きくなってしまうと、気の弱い女の子なんかは耐えられなくなって逃げてしまうのだ。だから、なるべくこちらは上げないように、まわりのメーターを上げていく必要があるのだ。

クラッシュ・バンディクー

隠し要素もいっぱいで長く楽しめる激ムズACT！ 今までにない３Ｄ空間の広がりも注目のマトなのだ。

ジャンル	ACT	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	12月６日（発売中）		

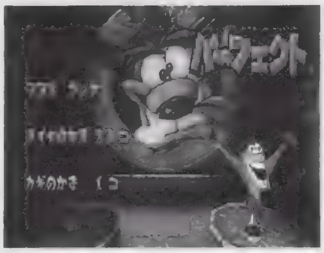
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

注意してプレイすると、このゲームには立体感を出すための様々な工夫が施されていることに気づく。川ステージの坂道では登るときに視点が動いて、傾斜した感じを巧みに出しているし、神殿ステージで上下する足場に乗ったときには、クラッシュに微妙な拡縮の処理が行われている。ポリゴンの活躍によって、３Ｄフィールドは珍しくなくなったけれど、立体感を出すさりげない工夫となると、あまり記憶にない。この表現法が今後のゲームに与える影響はけっこう大きいかもしれない。　（城イドム）

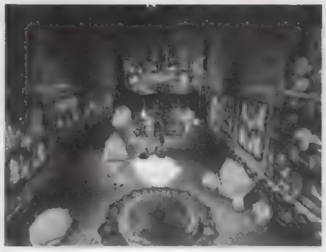
Crash Bandicoot and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, inc. ©1996 Universal Interactive Studios, inc. Source Code ©1996 Naughty Dog, inc. All rights reserved. イラスト／NDO

目指せパーフェクト！　４人目のボスまではこれでカンペキ！

重要ポイントを簡単に復習しておこう。まず、ボス以外の面で、ステージ内の箱を全部破壊してクリアすると、ある色のダイヤが入手できる。そして、ステージによってはプレイ中に、近づくと消えてしまうダイヤの足場に出会うことがあるけれど、同じ色のダイヤを持っているなら、そのダイヤの足場は利用できるようになる。あと、アクアクを獲得したときにメッセージが表示されることがあるけれど、けっこう重要なヒントが隠されていることが多いので見逃さないように。それ以外のポイントは前号を見てもらうとして、今回は新たにクラッシュの操作ポイントと４人目のボス「ピンストライプ」までのアドバイスをお届けするぞ。



◀箱を全部壊せばパーフェクト。難しいけれど、がんばってみよう。


◀ダイヤを足場にすれば、新たなエリアへと到達できる。

攻略に絶対役立つ「クラッシュ」の基礎操作講座

◉スピンアタックの応用

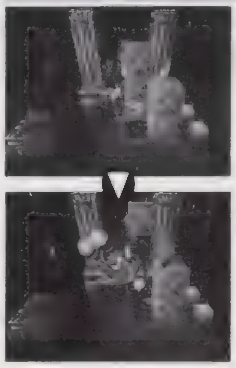
スピンアタックは単純なように見えてけっこう奥が深いので、しっかり研究しておこう。右では、縦に積んである箱の中の任意の箱だけを壊す、基礎的な操作手順を解説してみたので確認しておいてほしい。これ以外にも、大ジャンプとスピンアタックの組み合わせや、踏みつけの利用で、一番上の箱だけを壊す方法などはお世話になることが多いかもしれない。なお「↑ブロック」の上に飛び乗る場合、普通は強制ジャンプを避けられないけれど、着地寸前にスピンアタックをすれば、ジャンプすることなく着地することが可能だ。場所によっては使えるテクなので覚えておくと便利だ。地上で出したスピンアタックはジャンプでキャンセルできる点も、改めてチェックしておこう。

中央だけクラッシュ

◀箱に密着した位置に立とう。✚キーはさわらなくてもOKだぞ。

◀ジャンプボタンをチョンと押したすぐあとにスピンアタック！

下２つをクラッシュ


◀箱に密着した位置で、箱の方に✚キーを入力しながらスピンアタック。

◀箱を壊したあと、箱とは逆の方向に軽く✚キーを入れるのがコツだ。

下だけをクラッシュ

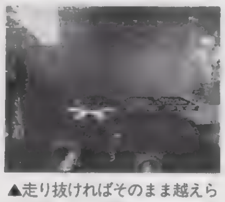
◀箱に密着した位置に立つ。箱の真横でなく、斜めの位置でも構わない。

◀そのままスピンアタック。✚キーには手をふれないのがポイント。

◉位置関係＆着地位置を把握せよ

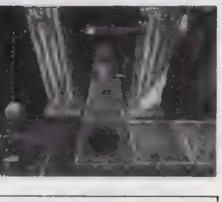
クラッシュの影から今いる場所を把握するのは、基本中の基本だ。下の写真（左側）のように奥にジャンプするシーンでは……①各足場の中央から踏み切る、②今いる足場が上下に動く場合は、最高点でジャンプ（これから飛び乗る足場が上下に動く場合はその足場の最低点でジャンプ）、③思い切り大ジャンプする、④✚キーとジャンプボタンは着地の少し前に離す…という点に注意を払ってみよう。上記のポイントだけに神経を集中させた方が、見た目の判断に頼るよりも上達は早いぞ。また、同じ高さの足場が近接している場合は基本的に歩いて乗り移るのが可能だけれど、足場と足場の間で立ち止まると落下してしまうこともあるのでご用心。あと、右のような地形トラップはよく観察して、位置関係を正確につかんでから対処しよう。

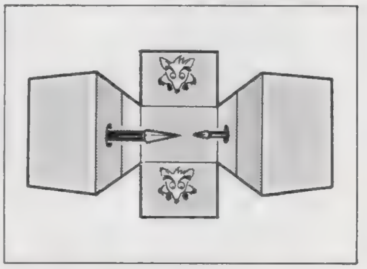
▲上下する足場が待ち受ける場所。目よりも手（操作の感覚）に頼った方が突破しやすい。


▲走り抜ければそのまま越えられるけれど、隙間で立ち止まると落ちてしまうところもある。

ここは当たらないのだ

◀ヤリに接触しないギリギリの場所。下の図を見て、位置関係を頭でイメージしておこう。


▶ここも当たりそうに見えて当たらない。下の図でわかるとおり、ジャンプしても大丈夫なのだ。



◉ボス戦では攻め方を工夫

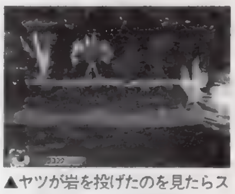
ボス戦では、それぞれのキャラごとに攻撃方法を編み出さないと倒すことはできない。ちょっと手こずるかもしれない３人目と４人目のボスの攻略法を、下で紹介するぞ。

ちなみに、１人目のボス攻略法は……①頭を踏みつければダメージを与えられる。②王座の上は安全。

２人目のボスは……①流れてくる箱を踏みつける。②爆風をボスに浴びせればダメージを与えられる。

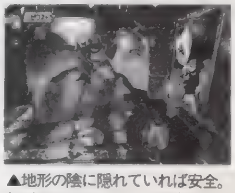
コアラコング

とりあえず、最初は右端へ移動。岩が飛んできても、スピンアタックで打ち砕けばOKだ。４個目ごとに壊れることなく跳ね返せる岩が来るので、これをボスにお見舞いしよう。ボスに１回ダメージを与えたあとは、岩を１回ジャンプで避けて、それから岩にスピンアタックをするように。でないと当たらないぞ。


▲ヤツが岩を投げたのを見たらスピンアタック。これが基本。

ピンストライプ

ステージ左右にある家具の陰は安全地帯になっている。この場所でマシンガン攻撃を避け、相手がスキを見せたらスピンアタック（踏みつけでも可）を喰らわそう。敵にスキができるケースは、移動中（３ダメージを与えることができる）、弾切れ中（ダメージを与えるごとに場所は変わる）の２通りあるぞ。


▲地形の陰に隠れていれば安全。相手の動きをジックリ観察しよう。

ポイントQ&A

Q：パーフェクトをとるのに、ダイヤが必要なステージがありますよね。いったいどのステージでダイヤが必要なのかを教えてください。

A：４人目のボスまででは、「えんばんいわのジャングル（緑）」「のぼれ！　クラッシュ（黄）」「さかなにきをつけろ（オレンジ）」「えんばんいわのはて（青）」「とりでのてっぺんへ（赤）」「きりのつりばしで（赤）」「またおおいわだ（紫）」「コルテックスのはつでんしょ（青）」。ちなみにカッコ内の色は、そのステージで必要なダイヤの色だ。

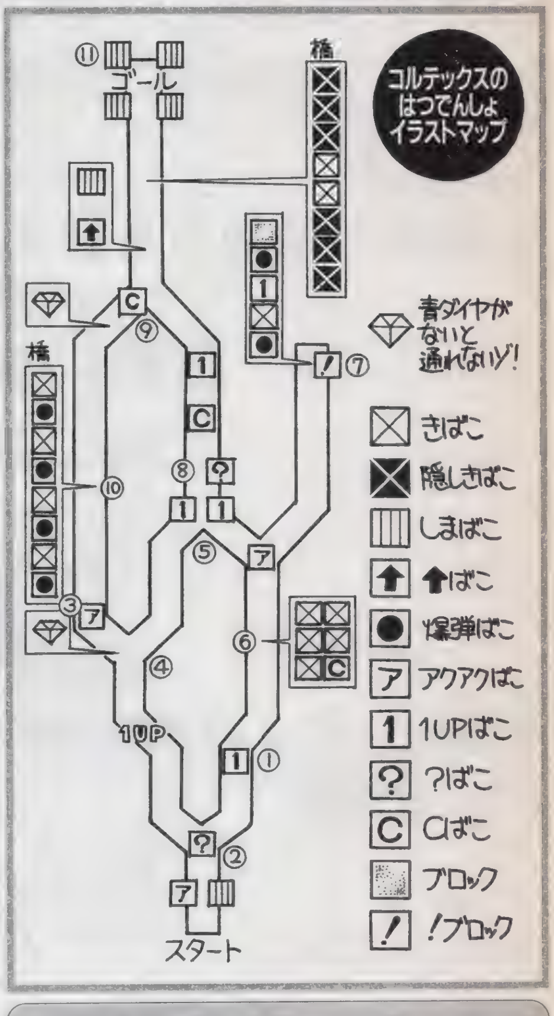
パーフェクトを阻む難関をピックアップ！ 解決方法を徹底紹介

きかいかけいかく◉隠し通路

3つ目の島に到着すると、敵の本拠地らしくメカニカルなステージが多くなる。まず、この島から登場するトゲトゲのついた敵に対しては、スピンアタック、踏みつけともにダメージを受けてしまうぞ（別の方法で倒すことは可能）。それ以外の敵キャラはスピンアタック（踏みつけ）で倒せて、赤いパイプや蒸気に触れると焼け死んでしまう、という点を最初におさえておこう。そして、全部の箱を壊したのに、パーフェクトがとれないと悩んでいる人はスタートしてすぐの、右の写真で紹介している場所をチェック。ここは非常に発見しにくい隠し通路が隠されているんだけれど、アクアクのメッセージに注意を払っていれば、見つけることができるのだ。

◀足場の下の方に、トゲのついた敵キャラが意味ありげに配置されている。

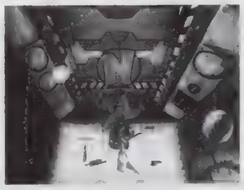
▶もしやと思って飛び下りてみると、ご覧のとおり。隠し通路に到着するのだ。



コルテックスのはつでんしょ◉とり逃がしに注意を

このステージの地形は右図のようになっているので、箱のありかなどをしっかりチェックしておこう。図の①～⑪を順番にたどるようにすれば、パーフェクトを取るのに最も簡単と思われるルートを行けるようになっているので、ぜひお試しあれ。ステージ中盤の木箱の橋は、4個の爆弾箱も混じっているので、これを利用するのがコツだ。終盤の木箱の橋を形成する隠し箱は、⑦の近くにある「！ブロック」を攻撃することで出現する。この終盤の木箱の橋は、端から順番に踏みつけるのではなく、右の写真で説明しているようにやる方がずっと始末しやすいぞ。なお、このステージで登場するトゲトゲのある敵キャラは、高い場所に位置しているためにジャンプしない限り接触の心配はないのだ。

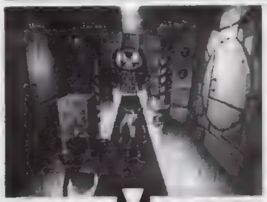
▲木箱の橋の、真ん中近くの2つは、大ジャンプで踏みつけ、そのまま反対側に大ジャンプでもどる。


▲足場寄りの3つは、踏みつけてそのまま戻るようにすれば問題なし。これで楽に破壊できるぞ。

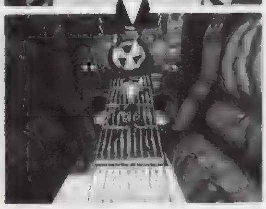
ドラムかんステップ◉バウンドするドラム缶が脅威

このステージの特徴といえばオジャマキャラのドラム缶。ドラム缶はスピンアタックが通用しないので避けるしかないけれど、ドラム缶を転がしてくる敵キャラ（5人いる）はスピンアタックでも踏みつけでも倒すことができる。ドラム缶には転がりタイプと、4人目と5人目が使ってくるバウンドタイプがあるが、どちらも脇道を利用すれば簡単に避けることが可能だ。特にバウンドタイプは、バウンドする下をくぐるという荒技もできる。右の写真では、そんな避け方ができる場所を紹介してみたので、チェックしてみよう。なお、右側の最初にある2枚の写真では、どこまでが安全地帯か示すため、可能な限り奥にクラッシュを立たせてみた。左側の最初の2枚の写真と見比べて、安全なエリアの広さをチェックしておくといいかも。

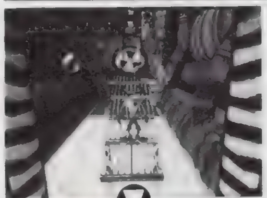
ここが安全 1


◀脇道が用意されている場所は、バウンドの死角と決まっている。覚えておこう。

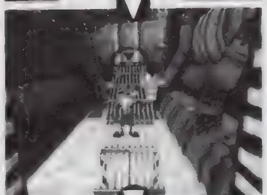
◀その先の金網の坂。この場所も、バウンドするドラム缶に対して安全地帯。

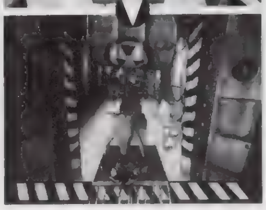

◀上から数えて3枚目と4枚目のマスの境界線。ここもバウンドの死角なのだ。

ここが安全 2


◀最初の坂は「ここが安全1」と同じような位置に立てば、問題なく避けられる。

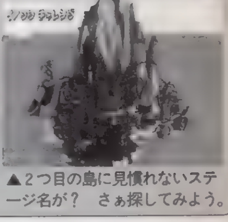
◀その次も「ここが安全1」と同じような位置でOK。この先は、横道を利用。


◀2つ目の坂道。ここでは、前の坂で使った場所より少し進んだ位置で避けよう。


◀その先では、正方形の足場の手前寄りに。これだけ知っておけば楽勝だね。

マメ知識1 隠しステージも探してみよう

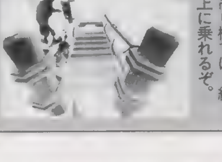
2つ目の島には、ある条件で到達できる隠しステージが存在する。また「えんばんいわのはて」「とかげでだいジャンプ」「あらしのこじょう」「きかいかけいかく」では、プリオプレートが隠されていて、3枚集めるとそれ専用のボーナス面に行けるぞ。隠し面はまだまだあるのだ。


▲2つ目の島に見慣れないステージ名が？ さぁ探してみよう。

マメ知識2 こんなところにも乗れるのだ

一見、足場になりそうもないのに、実際には乗ることができる場所もたくさん存在する。こんな摩訶不思議な足場（？）は、写真で紹介している以外にもたくさんあるので興味ある人は探してみよう。ちなみに、知っていても攻略には、ほとんど役立たないので、あしからず。

▶背景にしか見えないディスプレイにも乗れたりする


◀吊り橋では、綱の上に乗れるぞ。

◀妙な場所に立つクラッシュ。シヒアな場所だ。

クラッシュ・バンディクー

ポイントQ&A

Q：それぞれのステージに必要になるダイヤってどこで手に入るんですか？
A：「イノシシダッシュ」で緑、「トカゲでだいジャンプ」で赤、「はつでんしつしんにゅう」でオレンジ、「ドラムかんステップ」で青のダイヤがそれぞれ入手できる（紫や黄などは、今回紹介しているステージより先まで行かないと手に入らない）。ちなみにボスステージでは、ダイヤをもらえる面も、必要とする面も、存在しない。

ライトニングレジェンド
大悟の大冒険

コナミが送る話題の3Dポリゴン格闘がついに発売!
記念品取得条件や、超必殺技コマンドなどを大公開!!

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	12月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ポリゴン格闘（格闘ACTに限ったことではないが……）というと、カクカクまたはツルツルしたキャラクターというイメージが強いが、このゲームはアニメチックでかわいらしく表現されている。バリバリの本格派格闘ACTとは言いがたいが、キャラクターが気に入った人はプレイしてみてもいいかも。1Pプレイを考えて、記念品集めの楽しみも用意されているしネ。記念品の中には、調べるとキャラクターの詳しいプロフィールが見れるのもあるよ。　（むっつりスケベな勇者）

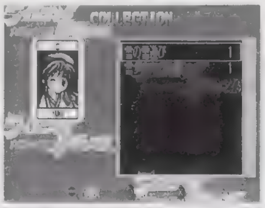
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET.

記念品の集め方を教えるぞ

相手との戦いで入手できる記念品。これを集めるのも、このゲームの楽しみの1つだよね。右に掲載している表は、記念品を入手できる条件。

表中の規定技とは、大悟…垂直ジャンプ(上昇中)中攻撃、雪…ダッシュで中攻撃、まゆ…強攻撃、アドルフ…影壱拾八、モコモコ…ムーミー、ランカーク…兇懼、フォーロック…ジェネラルアタック、美砂…レバー下入れジャンプ弱攻撃、ノーティ…↓↘→＋強攻撃、ドラグレス…レーザー攻撃と、それぞれのキャラで指定されている通常技、必殺技で相手を倒すこと。ガンバって集めよう！

◀条件がキビシイ物もあるけど、全種類集めるためにチャレンジあるのみ!!



◀コレクションで集めた記念品を見るのは、ちょっとした充実感があるのだ。

記念品取得条件	内　容
パーフェクト勝ち	ノーダメージで相手を倒す
時間ギリギリ勝ち	残りタイム1以下
規定技	キャラごとの規定技で勝つ
超必殺技フィニッシュ勝ち	超必殺技でトドメを刺す
グレイト勝ち	残り体力がギリギリの状態で勝つ
必殺技フィニッシュ勝ち	必殺技でトドメを刺す
投げフィニッシュ勝ち	通常の投げ技で勝つ
ノーマル勝利	ノーティ、ドラグレスで勝つ
ノーマル勝利	ギリギリ親父、KOJで勝つ
ノーマル勝利	大悟、ランカーク、まゆ、モコモコで勝つ
ノーマル勝利	雪、アドルフ、フォーロックで勝つ
時間切れノーダメージ	ダメージを受けずにタイムオーバーで勝つ
時間切れ	タイムオーバーで勝つ
パーフェクト負け	相手にダメージを与えずに負ける
負け	相手に負けたとき
エンディング	各キャラでエンディングを見る

超必殺技コマンド伝授!!

各キャラには、通常の必殺技より攻撃力の高い超必殺技が用意されている。なかなか勝てない相手にも、これさえ決まれば一発逆転（特にCOM戦では有効）の可能性もあるので、知っておいて損はない。肝心のコマンドは右の表でキャラ別にまとめているので参考にしてほしい。

ちなみに超必殺技が出せる条件は、画面下に表示されているゲージがマックスの状態、あるいは自分の残り体力が少なくなり、体力ゲージが点滅しているときにそれぞれのコマンドを入力するのだ。

キャラ名	技名	コマンド	
雷王大悟	Lアタック Lブレイク	←↙↓↘→＋攻撃ボタン ↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	ダッシュして近づき、敵を抱え上げて上空へ放り投げる。その後、自分もジャンプして地面にたたきつけられた相手にキック攻撃。
銀雪	GO!GO! 雪ダルマン	←↙↓↘→＋攻撃ボタン	大きな雪だるまを相手めがけて投げ、ヒットすると雪だるまが相手の頭上でまわりながらレーザー（?）を発射する。
宇坂まゆ	必殺 花吹雪	←↙↓↘→＋攻撃ボタン	一瞬のうちに敵と交錯（間合いあり）し、すれ違った後に「成敗」とかけ声をかけ、敵にダメージを与える。カメラ割りが超イカス。
モコモコ	ムムム ミームー	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	耳と脚が金色に変色し、巨大な体を回転させながら相手に突進していく。敵の攻撃をガードしたときが狙い目だぞ。
ランカーク	乱撃拳 翔斬光	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン ↓↘→↓↘→＋攻撃ボタン	乱舞拳は、相手に連続でパンチを繰り出す超必殺技。翔斬光は、前方に極太のレーザーを発射するドハデな超必殺技だ。
フォーロック	プリンセフ ミローナ	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	左腕のレーザー剣で相手を滅多斬りにした後、カッコイイ紋章を出して決めゼリフをいうキザな超必殺技。フォーロックらしい。
アドルフ	蛟・雷震 殿	↓↘→↓↘→＋攻撃ボタン ↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	蛟・雷震は、地面に拳をたたきつけて光りの柱を出す。殿は、全身を炎に包み、相手に向かって突進する超必殺技。
愛宕美砂	紫陽花	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	華麗なサマーソルトキックを連続で繰り出し、体操選手のようにフィニッシュをポーズで決める。揺れるバストがたまりません（笑）。
ノーティ	血丹楹 迅疾回翔	↓↘→↓↘→＋攻撃ボタン ↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	ゲイザーは、地べたに体を倒し、真っ赤な光の柱を出す。つっこみは、体の周りに光をまといながら、頭から突っ込む。
ドラグレス	怒号劈歴	↓↙←↓↙←＋攻撃ボタン	ドラグレスが天を仰ぐと、いくつもの閃光が天から落ちてくる超必殺技。攻撃範囲が広いので、中距離からでも有効なのだ。

[ボス]ドラグレスと[謎キャラ]ノーティを使ってレッツプレイ!

ストーリーモードで出現する中ボスのノーティ、ボスのドラグレスが使用できるぞ。条件は、それぞれのキャラクターを倒すこと。コンティニューしてもOKだ。

ノーティの必殺技コマンド……回線「↓↘→＋攻撃」、縦回転「↓↙←＋攻撃」、横回転「→↓↘＋攻撃」。

ドラグレスの必殺技コマンド……怪光線「↓↘→＋攻撃」、輪旋尾「↓↙←＋攻撃」、宵込「→↓↘＋攻撃」、超尖尾「←↙↓↘→＋攻撃」、匪徒「→↘↓↙←＋攻撃」。

◀ノーティは、実際に使ってみるとフワフワ浮いているので、操作感覚がつかみづらいかも。

◀ノーティは1発攻撃を当てたら、バックジャンプを繰り返していればタイムオーバーで勝ち。

◀手強いドラグレスには、飛び込みジャンプキックが有効。ダメージ覚悟で突っ込めば勝てる。

▶日頃イジメられてきたドラグレスを使って、ドハデに暴れ回るのが気持ちいいのだ。レーザーッ!!

ポイントQ&A

Q：記念品を集めるのはいいですが、コレになにか意味があるんでしょうか？

A：ふふふ、甘いぞ、あま〜い!!　ただのコレクションだと思ったら大間違いです。記念品の中には、キャラクターの詳しいプロフィールが見れる物や、実際にゲーム中で使用できる（コスチュームが替わったり）物があるのだ。詳しいことは、自分で集めて調べてみよう。

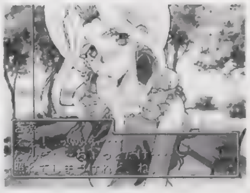
©ATLUS/アストロビジョン 1996. ©1996 GLAMS,INC.

BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア

ジャンル	SLGロマンス
メーカー	アトラス
発売日	12月27日（発売中）
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

お目当てのあのコのハートに近づく法

普通の恋愛ＳＬＧとはちょっと感覚の違うこの『いまどきのバンパイア』。ゲームの目的でもある、聖良たち３人のお嫁さん候補たちの心をつかむためには、男として、バンパイアとして１回りも２回りもレベルアップしなくてはならないのだ。今回はその〝成長〟に焦点を当ててみたぞ。



◀魅力が低ければ、女のコのこんな顔を見れないぞ。

◉使い魔を利用して女のコの情報を得る

自宅で夜に行えるコマンド〝召喚〟は、使い魔たちを呼び出して情報収集をさせるモノ。キミはこのコマンドを、初めて会った女のコの所在や電話番号を調べるくらいしか使い道がないと思っていないだろうか？　実はそれ以外にも、ぜひ活用してほしいポイントがある。使い魔たちは聖良たち花嫁候補を調べたときに、現在のプレイヤーのパラメータで（彼女をオトすのに）不足しているのは何か、条件を満たしているのは何かを教えてくれるのだ。これでチェックしながら、目当てのコと相性の悪い部分を下記の方法で克服していくとイイ。

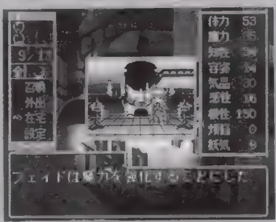
◀画面に出る表をよく見て、どういう風に育成するかを考えよう。

◀情報収集ならズバリ、使い魔の〝ミスティ〟の出番だ。美人だしね！

パラメータアップの方法は3通り

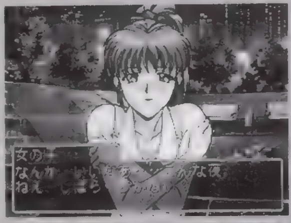
その1　自宅での自己鍛錬

自宅で伸ばしたいパラメータを集中的に強化する、一般の恋愛ＳＬＧと同じ方式。目的のパラメータの上昇率は高いしお手軽だが、反比例して低下するモノもある。使い道としては最終的なパラメータのバランス調整と考えるのが１番であろう。序盤、戦闘に勝てないと思ったら、まずはコレで筋力アップをはかろう！



◀どの行動がどの能力値を上げ下げするか、覚えておこう。

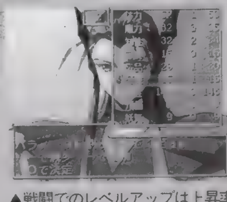
その2　吸血行為による能力アップ



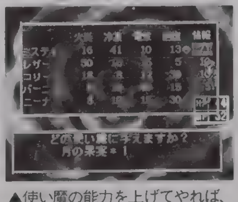
もっともバンパイアらしい成長のしかただが、女のコと出会って吸血できる状態になるまでにかなり努力（と運）を要するので、イベントの１つと考えたほうが無難。ただし、成功したときの成長自体はまったくのノーリスクなので狙う価値はある。ちなみに、吸血の対象となる女のコは街をぶらつくことでナンパできるのだ。昼夜問わず、１丁目なんてけっこう狙いどころだぞ。

その3　戦闘によるレベルアップ

夜の街を出歩いていると遭遇するモンスターとの戦闘に勝利し、経験値が一定以上溜まればレベルアップ。能力を好きに割り振れるコレが、メインの成長方法。



▲戦闘でのレベルアップは上昇率も、成長の自由度も高くオススメ。



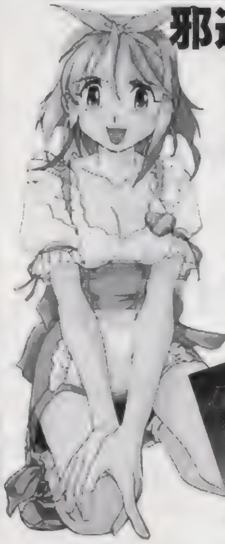
▲使い魔の能力を上げてやれば、戦闘や情報収集にますます役立つ。

ありす イン サイバーランド

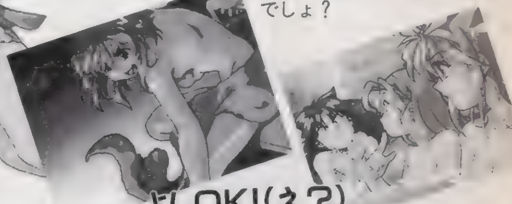
発売されたばかりのギャルベンチャー『ありす』の邪道な楽しみ方を大紹介！

ジャンル	ギャルベンチャー
メーカー	グラムス
発売日	12月20日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

邪道な『ありす』の楽しみ方



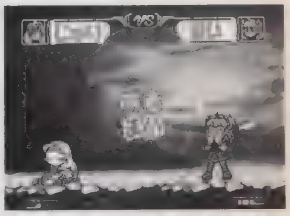
「ありす」は、マップ内にある特定の場所を訪れると、あたかもテレビアニメを見るかのように物語が進んでいくため、エンディングだけを見ようとすれば簡単に終わってしまう。しかし、このゲームのおもしろさは、物語と関係のないスポットに行く「寄り道」にこそあるのだ！　カラオケで声優さんの歌を聞き、ゲーセンで「ジャイケン」して（後述）、ブティックに行く（左のありす参照）。これに加えて、物語中のお色気シーン（下の写真）さえあれば、お腹いっぱい♡でしょ？



よしOK!（え？）

◉「ドカバキジャイケン」をやり込むのだぁ!!

「ドカバキジャイケン」は、現実世界にあるスポット、ゲームセンターに行くとプレイできる対戦ゲーム。内容はいたって簡単。ジャンケンして勝った方が大かなづちで攻撃、負けた方がシールドで防御するというもの。操作は、□でグー、△でチョキ、○でパー。そして、相手方向に✚キーを入れると攻撃で、逆方向で防御。ちなみに使用できるキャラは下の６人。２Ｐ対戦も可能なので、好きなキャラを奪い合いましょ。



▲単純明快！　これが対戦を熱くする要素のハズ。「ドカバキジャイケン」は、その要素を見事に持ちあわせているのだ。

「ジャイケン」するみなさん（制服バージョン）

ポイントQ&A

Q：「ありす」の攻略が載っている上、ウハウハなビジュアルも満載な本ってありませんか？
A：それなら、弊社から好評発売中の「あいす イン サイバーランド公式攻略ガイド＋ピクチャー」がオススメ。特製ポスターはもちろん、ゲーム中のビジュアルも満載。さらには、攻略もチャート式でバッチリだ！　ちなみにお値段は¥1,100（税込）だぞ。『ありす』ファンは必ずゲットしよう！

リズムに合わせてボタンを押して「COOL」に決めよう! 新感覚のラップACTのポイント集。

パラッパラッパー

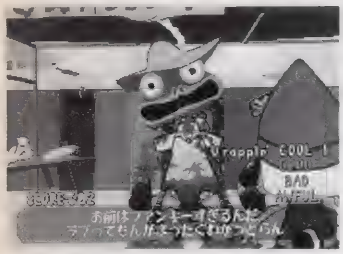
ジャンル	ACT
メーカー	SCE
発売日	12月6日(発売中)
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

男は黙ってラップをきざめ(矛盾)

「COOL」「GOOD」「BAD」「AWFUL」と評価が4段階に分かれているこのゲーム。まずは、「GOOD」からステージが始まり、この評価以上の状態で曲を終わらせれば、次のステージに進むことができる。しかし、「GOOD」にはなるがもう1段階上の「COOL」にはなかなかならないという人が多い。そこで、ここでは「COOL」を狙う人のための「パラッパ」講座をお贈りしよう。

パラッパさん(子供)直伝!3つのポイント

◉YOU GOTTA BELIEVE!!……たぶん



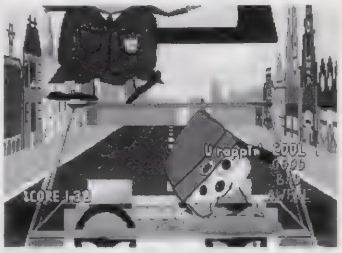
▲リズムさえ合っていれば、そうそう評価が下がることはない。お手本は二の次だ。

「COOL」にキメるためには?

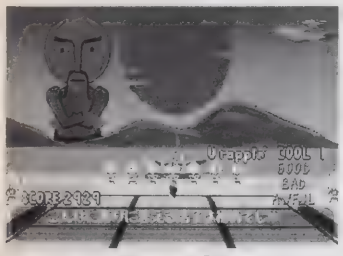
「COOL」になるためには、一度そのステージをクリアしていることが第1条件。つまり、メモリーカードにクリアしたデータが入っているか、電撃を切らないで同じステージをプレイしないといけないのだ。そして、第2条件は、先生のお手本通りでなく自分流のアレンジを加え、カッコよくラップをきざむこと。

リズムとお手本、どっちが重要?

このゲームはリズムにノって、お手本通りにラップをきざむことが基本。しかし、お手本通りのボタンを押さなくてもリズムさえ合っていれば、評価が下がることはないのだ。つまり、ボタンがどこにあるのか一瞬迷ってリズムを崩してしまうよりも、ボタンは違ってもリズムが合っている方がいいというワケ。



▲「COOL」になると先生が逃げだして、自由演技ができるようになる。得点を稼ぐチャンスだ!



▲バカみたいに連打すれば、「COOL」になることが多い。苦手なステージは連打でクリアだ!

2週目のクリア条件は?

2週目=マスターコース。これはその名の通り上級者向けのコース。「COOL」にキメないと、次のステージに進めないようになっている。しかし、2周目を「COOL」にキメるのは意外と簡単。ムキになって連打をすれば、「COOL」になることがけっこう多いので一度試してほしい。きっと「COOL」になれるハズ!

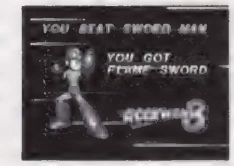
注目の最新作は特殊武器の使用方法もアツイ!

ロックマン8 〜メタル ヒーローズ〜

ジャンル	ACT
メーカー	カプコン
発売日	12月17日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

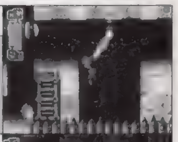
特殊武器はこ〜んな使い方もできる!

各ステージに待ち受けるボスを倒すと、特殊武器と呼ばれるニューウェポンが入手できる。この武器は敵を攻撃する以外にもいろんな使い方ができる。逆に特殊武器を使わないとクリアできないトラップもあるので、その使い方をバッチリ解説するぞ。



▲合計8種類の特殊武器が入手可能。使い方をしっかり覚えよう。

サンダークロー　入手ボス　クラウンマン

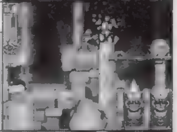


サンダークローはクラッシュマンに大ダメージをあたえる特殊武器だ。そのほか写真のように柱にひっかければ、単なるジャンプではクリア不可能なトラップも突破できるぞ。ただし攻撃力は小さいので、耐久力のあるザコキャラなどを倒すのには向いていない。

クラッシュボム　入手ボス　グレネードマン

クラッシュボムはフロストマンに大ダメージをあたえる特殊武器。着弾後、発光して周囲を明るくする性質があるので、暗いステージを進むときに活用していこう。また攻撃力が非常に大きいので、耐久力のあるザコキャラに対しても有効なのだ。

アイスウェーブ　入手ボス　フロストマン



アイスウェーブはテングマンに大ダメージをあたえる特殊武器。発射すると地面や壁を這い進む性質があるので、通常弾では攻撃できない場所、例えば壁に張りついた敵などを攻撃するに効果的。さらに、炎を凍らせることができるので、覚えておこう。

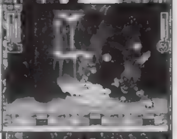
トルネードホールド　入手ボス　テングマン

トルネードホールドはクラウンマンに大ダメージをあたえる特殊武器。発射されると強力な竜巻を発生させる。この竜巻の中に入ると、通常のジャンプでは届かない高い場所へもビュ〜ンと舞い上がることができるのだ。そのほか上方の敵を攻撃するのにも使えるぞ。

アストロクラッシュ　入手ボス　アストロマン

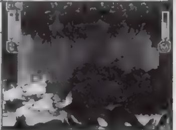
上空からたくさんの隕石を降らし、画面内にいる敵すべてにダメージをあたえる特殊武器。攻撃力も高いので、敵に囲まれたりしたときはこの武器を使って一掃しちゃおう。しかしそれゆえ消費する武器エネルギーもハンパじゃないので、使いどころを考えること。

ウォーターバルーン　入手ボス　アクアマン



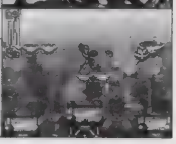
小型の水風船を飛ばして敵にダメージをあたえる特殊武器。火を消すこともできるぞ。攻撃力自体はあまり高くないが、連射が可能なのが強み! 耐久力のあるザコや、敵が多く出現したときに有効だぞ。L1、R1ボタンを押して武器を切り替え、上手に活用していこう。

フレイムソード　入手ボス　ソードマン



炎をまとった剣で敵にダメージをあたえる特殊武器。物を燃やしたりすることもできるぞ。攻撃力が高く、しかも自分の周囲を取り巻くように攻撃できるので、敵に接近して戦うときに最適だ。逆にリーチが短いため、遠くの敵を攻撃するには不向き。

ホーミングスナイパー　入手ボス　サーチマン



敵をどこまでも追尾するミサイルを発射できる特殊武器。狙った敵が画面外に出た場合は、自動的に別の敵をロックオンして追尾するのでとっても便利! 連射性能も良く、さらにチャージすることで、一度にたくさんのミサイルを発射できるぞ。超使える武器なのだ。

©Sony Computer Entertainment Inc.©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. PaRappa Style™ © Rodney A. Greenblat/Interlink

電撃PSではみんなの質問を大募集

12月24日のクリスマスイブ、そして25日のクリスマス。あなたは何をしていましたか? 彼女とデート? それともアルバイトでケーキを売っていたり、サンタクロースの格好をしてプラカードを持ってたりしてたのか……。もしかして、寂しく1人でゲームをしていたのかな? しかし、電撃PS編集部はそんな寂しいあなたたちの味方です。あなたを応援するため、もちろん電撃PSは休日を返上! 編集スタッフは焼けた石を素手で拾って指先を鍛え、また走っている電車から見える枕木を数えて目を鍛え(最終的には新幹線の最高速の中で砂利を数える)、どんな難問でも解決できるように励んでいるのだ。そんなワケでキミの抱えているゲームの質問をバシバシ送ってきてほしい。よろしくたのむぜ!!

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q:「ロックマン8」のオープニングステージで登場するヤドカリ型ボスですが、どーも倒すのに時間がかかっちゃいます。簡単に倒す方法はないでしょうか?

A:もしかしてタメ撃ちだけで戦ってないかな? このボスに対しては、タメ撃ちを当てて満足してちゃダメだぞ。実は最初に当てる一撃では頭部の貝が開くだけで、ほとんどダメージをあたえていないのだ。簡単に倒すにはタメ撃ちのあと、頭部の貝が開いている間に脳ミソ部分に通常弾を叩きこむのがポイント。よく狙って攻撃だ。

ウラワザデータベース Ver.4.1

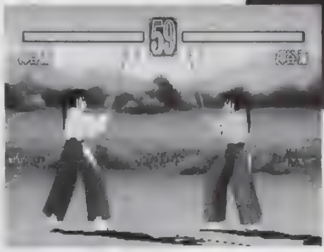
何かと忙しい年末ですが、ウラワザ紹介してもいいですか？

毎度お馴染みウラワザコーナーも、今年最後となりました。有終の美を飾るべく、気合入れていきましょう。といっても、来年になってもここのコーナーはちゃーんとありますんでよろしく。

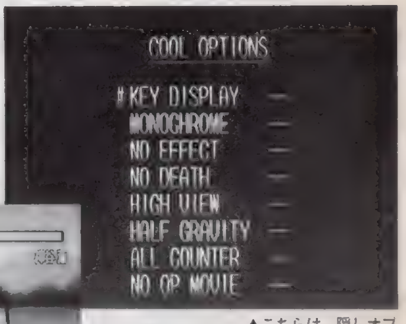
LV80 るろうに剣心

■隠しキャラ＆オプション

人気のコミックを原作にした最新の格闘ゲームから、隠しキャラと隠しオプションを紹介しよう。まずは隠しキャラ。これは、ＶＳモードを決定するとき、２Ｐ側でL1＋✚左を押しながら決定すると神谷薫が使えるようになるぞ。同様にⅠＰ側のL1＋✚右を押しながら決定すればボスの斉藤一が使用できるのだ。お次は隠しオプションの紹介。こちらは、通常のオプション画面で、「ボタン設定」にカーソルを合わせ、㋝を押しながら✚左でＯＫ。この隠しオプションでは、画面をモノクロにしたり、自キャラを無敵にしたりといった、通常ではできない設定が可能になるぞ。



◀これは隠しキャラの薫。女の子のいないゲームだっただけに、彼女の参戦は非常に嬉しいウラワザといえる

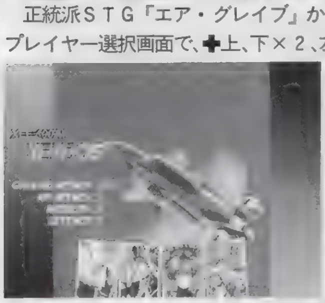


▲こちらは、隠しオプションの画面。キャラを無敵にしておけば、連続技などの練習にも役に立ってくれるぞ。試してみよう。

LV50 エア・グレイブ

■隠し自機を使う

正統派ＳＴＧ『エア・グレイブ』から、隠し自機の紹介。プレイヤー選択画面で、✚上、下×２、左×３、右×４、㋝×５と入力。これで、隠し自機ゼノシスを使えるようになっているぞ。ちなみに、このゼノシスは、初期状態４機種の機体でクリアすることでも使えるようになるのだ。



▲クリアして入手した場合、セーブしておけば、毎回コマンド入力をする必要はなくなるぞ。

LV50 スーパーフットボールチャンプ

■デカ頭＆デカ足モード

PSではお馴染みになったデカ頭モードが、このゲームにも隠されていたぞ。やり方は、ＡＣＥセレクトのとき、L2＋△＋◎を同時に押して決定し、試合中L1を押す。これで、ボタンを押している間だけ頭が巨大化するのだ。また、同様にR2＋⊗＋◎同時押しでＡＣＥを決め、試合中にR2を押せば、足が巨大化するぞ。なお、このモードは次の試合に進むと、コマンドはキャンセルされてしまうので注意。

◀世にも珍しい、スポーツゲームでのデカ頭モード。違和感アリアリ。

LV50 はるかぜ戦隊 Vフォース

■隠しオプション

ハイクオリティなアニメシーンが魅力のＳＬＧ、『はるかぜ戦隊Ｖフォース』に、便利な隠しメニューが隠されていたぞ。まずはマップ画面になったら、⊗でメニューを消す。そして、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、２Ｐ側の㋝＋㋜を同時に押す。音が鳴ったら成功で、あとは㋝を押しながらL2を押すと、便利な隠しメニューが現れるぞ。ここでは、敵や味方のＨＰをⅠにしたり、いきなりステージクリアしたりすることができるのだ。

◀便利な隠しメニュー。ＳＬＧが苦手な人もこれで安心だ。

LV50 ボカンと一発！ ドロンボー

■ステージセレクト

レベルを「げきむず」にしてゲームをクリア（コンティニューはＯＫ）する。すると、次からステージセレクトが可能になるぞ。また、３体のオリジナルメカが最初から使えるようになるのだ。

LV20 Vテニス2

■スピードサーブ

◎か⊗でトスアップしたあと、L2＋R2＋△を同時に押してサーブしてみよう。すると、普段よりも50km/hほど速いスピードのサーブ、通称「スピードサーブ」を打つことができるのだ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台１-８
東京YWCA会館５階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100	12,000円分のおもちゃ券
LV80	8,000円分のおもちゃ券
LV50	6,500円分のおもちゃ券
LV20	4,500円分のおもちゃ券
LV0	2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／東京都　新谷和利くん。LV50（４名）／鳥取県　まるぼろくん、埼玉県　板野哲くん、北海道　佐久間信次郎くん、東京都　うみみくん。LV20（１名）／岐阜県　超・太郎くん。

近視

画期的装置でついに実現

わずか2週間で

驚異の回復力を実現！

ファミコンコンピュータの後に最適！

ファミコンの後はメガトレで毛様態筋を刺激しよう

視力が回復する

メガネ、コンタクトにサヨナラできる！

先端技術

1回8分見るだけ！

自然にグングン目がよくなる！

目標1.0以上

視力回復の決め手は虹彩（眼に入る光の量の調節）、毛様体（水晶体の厚みを調節）、眼球移動筋（眼を左右に動かす）の三つの筋肉を直接鍛えることです。

この三つの筋肉をトレーニングできるのがご紹介の「メガ・トレ」です。双眼鏡のような形で、IC内蔵。中のパネルには31個のLED（光）とヒューズ灯が付いています。

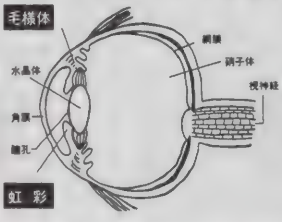
メガ・トレを顔につけ、スイッチをON。任意に点滅するランプを目で追うと、眼球移動筋に効果的な運動ができます。光にはわずかに強弱がつけられており、近くにある光を遠くに見せかけるといった仕組みが施されていますので、毛様体のトレーニングにもなります。これを終えると、次に虹彩を運動させる明暗トレーニング。これはLEDとは別のヒューズ灯が4秒間隔で11回点滅。明暗を繰り返し虹彩の動きを活発にする効果があります。ここまでのトレーニング時間はわずか8分間。音声ガイド付で「光を追ってください」などアナウンスで指示してくれますから、簡単に始められます。1日3回、毎日8分づつ続ければ視力増強に驚くほどの効果があらわれます。

★視力が低下して悩んでいる人や、近視の度が進んで困っている人に朗報！メガトレで目のトレーニングをすれば、短期間で視力回復の喜びが得られます。

信州大学工学部教授
松崎五三男博士

自らの体験を基に研究考案！

自分の視力低下を機に、松崎式・視力増強法を開発し、実践。なんと0.3から1.5までわずか2週間で回復。これを、**視力回復トレーニング機器「メガ・トレ」**として考案したのが、信州大学工学部教授の松崎五三男博士です。視力は三つの目の筋肉、①虹彩②毛様体③眼球移動筋を鍛えることで回復し、維持できるとされています。この三つの筋肉のトレーニングを一台で短時間で行なえるのが「メガ・トレ」です。



《メガ・トレ》
MEGATORE
特許申請中

★信州大学教授・松崎五三男博士が考案した視力増強トレーニング法

★こんな人に最適！

近視の方のみならず、コンピューターやファミコン、読書、細かい仕事などの後の疲れた目に「メガ・トレ」は、活力を与えスッキリさせます。

「視力が回復した！」喜びの声が続々！

▼メガネを買う予定を中止！
松浦利彦さん（中学生・13歳）

黒板の字が少しぼやけてきたので、メガネが必要では…と悩んでいました。そんな時、松崎博士の「メガ・トレ」を知り試してみました。約3週間半で文字のにじみがとれ、視力検査では1.2まで回復しました。早くに始めてよかったと思います。簡単なのでこれからも続けます。

▼3カ月でメガネいらずに！
中川史郎さん（大学生・19歳）

体育会系の大学生です。今カヌーをやっています。普段コンタクトですが、水に回転して入らなければならないのでメガネを付けていますが何度か紛失。またしずくがじゃまでイライラしていました。3カ月かかりましたが、今ではメガネ不要に。「メガ・トレ」のおかげです。万歳。

◆お急ぎの方はお電話かFAXで。
東京(03)5285-3750
土、日、祝を除く午前9時～午後5時30分まで受付
FAX24時間受付03-5285-3260

▼ハガキでのお申込みは下記のように！

●商品番号/03027
●商品名/メガトレ
●支払方法(一括か分割)
●〒.住所
●氏名(フリガナ)　印
●年齢●電話番号
※18歳未満の方は保護者の署名と認印が必要です

〒 郵便はがき
170-91
東京豊島郵便局
私書箱第69号
日本ダイレクトメール社
プレステ345M係

日本ダイレクトメール社
〒162 東京都新宿区早稲田鶴巻町556

お申込みは今すぐ！

商品先渡し◆代金アト払い

商品番号	視力増強トレーニング器
03027	『メガ・トレ』

（月々4,700円×12回）送料/税込み

◆一括払価格…49、800円 送料/税別

◆商品はお申込み受付後、10日前後でお手元に。送料は800円。代金は、現品到着後に同封の振込用紙で、最寄りの郵便局よりご送金下さい。その際、消費税3％を申し受けます。なお、商品到着後8日以内なら、返送料のみご負担で返品ができます。

ソウルエッジ はじめて物語

年末に、ナムコが『レイジ』に続きPS信者に送る超傑作がこの『ソウルエッジ』。今回の「はじめて物語」はゲーセンでプレイしていなかった初心者の方にでもこのゲームのうまみが伝わるように、丁寧に、そして激しく解説だ!!

まんが／岩瀬さとみ

©ナムコ

ゲーセンよりもすばらしい魂の剣劇をあなたに…

その1

●『鉄拳』シリーズとは似て非なる「ソウルエッジ」

『ソウルエッジ』は『鉄拳』、『鉄拳2』に続くナムコ3D格闘ゲームの第3弾としてゲーセンに登場しました。使用基板はもちろんシステム11。これはPSと互換性の高い基板で、『鉄拳』シリーズでも使われていたものです。PS版がこれだけ高い移植度を誇っている最大の理由は「アーケード版がシステム11上で動いていたから」といっても過言ではないでしょう。とはいえPS移植にあたっては様々な障害もあったはず。互換性が高いといってもハードの構成は異なりますし、PSはCDロムという読み込みに時間のかかるメディアを使ってもいます。そして何より、PSオリジナルのモードがたくさん追加されているのですから……。アーケード版を作る時点でPSへの移植を視野に入れていた（たぶん）とはいえ、ここまで見事に移植したスタッフの努力は見逃せません。もっとも、ナムコブランドに対するユーザーの信頼度は非常に高いので、「そっくりで当然」と思われている気もしますが（笑）。

ちなみに、アーケード版『ソウルエッジ』には2つのバージョンが存在しています。最初に出た無印と後から出た『Ver.Ⅱ』とではゲームバランス等がかなり変わっているのです。『Ⅱ』の特徴を簡単に説明すると、ファンとセルバンテスを最初から使える（無印ではファンのみ隠しコマンドで使用可能）、ファンも敵として出てくる、キャラカラーが増えた、ガードインパクトを狙って出せるようになった、空中コンボを決めやすくなった、ガード不能技が全員に用意されるなど技の数自体が増えた、試合直前画面での曲名表示が無条件で出るようになった、といった感じ。もちろんPS版は新しい方の『Ⅱ』を元に作られています。

▲この写真はアーケード版ではなくPS版。見分けがつかないんですけど（笑）。

ゲーセンよりもすばらしい魂の剣劇をあなたに…

その2

●初心者に捧げるシステム解説〜Gに慣れよう編〜

キャラを方向キーと4つのボタンを使って操作する点は「鉄拳」と同じですが、ボタン内容はかなり異なっています。特に顕著なのがガードボタンの存在。方向キーを操作するだけではガードできないため、3D格闘を「鉄拳」シリーズしかプレイしていない人は困惑することでしょう。でも、こればかりは慣れてもらわないとお話になりませんから、どんどんプレイしてガードするクセをつけてください（笑）。

この「ボタンでガード」という操作系は主に3D格闘がはやりだしてから使われ始めました。セガの『バーチャファイター』で世間に浸透したのですが、PSにも『ゼロ・ディバイド』や『スターグラディエイター』、『サイキックフォース』といった作品がありますし、今後もボタンでガードするゲームはたくさん出てくるでしょうから、今のうちに身につけておきたいところです。『ソウルエッジ』では相手の武器攻撃をガードし続けていると武器ゲージが減ってしまいますが、最初のうちは気にせずにガードしまくりましょう。武器は壊れても、次のラウンドで復活しますしね。

ガードボタンは、相手の攻撃を防ぐという以外にも様々な使いみちがあります。ダッシュ中に押せば急停止できますし、技の出かかりに押せばその技のモーションを途中で止めることもできます（AとKは不可）。また、ガードボタンを押したまま避けコマンドを入れ、すぐにボタンを離せばスムーズに避けることもできます（PS版の場合、ボタンコンフィグでLRボタンに避けを登録しておいた方が便利ですが）。このようにガードボタンを有効に使えるようになればなるほど、プレイヤーも強くなれるというわけです（きっと）。

▲「スタグラ」にボタン内容がそっくりだったりしますが、実はこちらが先なの。

ゲーセンよりもすばらしい魂の剣劇をあなたに…

その3

●初心者に捧げるシステム解説～リングアウト編～

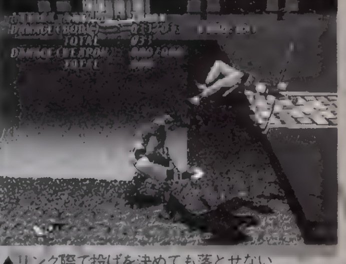
舞台がリングになったことで、ナムコの３Ｄ格闘としては初めてリングアウトという概念が導入されました。ただし、他作品のリングとは微妙に性質が異なっているので、その辺りのことをしっかりと理解しておく必要があります。一番大きな違いは「自分からリングアウトすることはない」という点です。『闘神伝』や『スタグラ』では、リング際でバックステップをしたり軸ずらしをすることで自分から場外に出ることができました。しかし『ソウルエッジ』で同じことをしても透明な壁に阻まれ、自力で場外に出ることは不可能。場外に向かって突進系の技を出しても結果は同じです。つまり、相手の攻撃を喰らわないとリングアウトしないのです。これは、とっさにマイキャラをうまくコントロールできない初心者にとって、非常にありがたいシステムといえるでしょう。リング際に追い詰められた際に「あせって自分から落ちてしまった」という経験を持つ人は、決して少なくないはずですから。

逆の立場、リングアウト勝ちを狙う方法も説明しておきましょう（エッジマスターモードではリングアウト勝ちが勝利条件というステージもありますからね）。

基本的には以下の３パターンがあります。

①リング際で相手をふっ飛ばす打撃技を当てる
②リング際で空中コンボを決め、ふっ飛ばす
③リング際で相手を場外まで投げ飛ばす

初級者に②は難しいので、主に①を狙っていきましょう。リング際まで追い詰めたら、ダウンを奪える技を連発するだけでも効果があります。リング際でダウンさせられた時も、起き上がり蹴りを当てることで相手を落とすことが可能です。覚えておくと便利ですよ。



▲リング際で投げを決めても落とせない技がある。プラクティスモードで確認！

ソウルエッジ はじめて物語

ゲーセンよりもすばらしい魂の剣劇をあなたに…

その4

●「ソウルエッジ２」にはこんな要素を入れてほしい

アーケード版『鉄拳３』の情報も少しずつ公開され始めたことですし、そろそろ『ソウルエッジ２』の話題が出てもいい頃合ではないでしょうか？　といったわけで、最後は例のごとく次回作への希望を（勝手に）書いていきましょう。

まずはゲームシステムについて。これは既に形が整っているので、マイナーチェンジ程度で十分。投げ抜けシステムがきちんと整備され、３Ｄ格闘ならではの空間（軸）の概念がもう少しうまくゲーム内に反映されれば、それだけで満足という感じでしょうか。手裏剣や爆弾を投げつけたりするのもおもしろそうですが、『ソウルエッジ』というゲームに飛び道具は出てきませんから、これはこのままでいいでしょう。御剣は鉄砲（種子島）に勝つためにソウルエッジを求めましたが、それもあくまでも背景ストーリーでの話ですしね。

むしろ、お願いしたいのはキャラの方ですか。ロジャーやデビルカズヤを出せとはいいませんが（笑）、吉光や州光の先祖が出てくる、とか。あと、月刊マガジンの『修羅の門（刻）』に出てくる陸奥圓明流のように無手（武器なし）で戦うキャラなんかがいてくれたら素敵です。「相手の縦斬りをサッと避けつつ武器を足で踏んで動けなくし、反撃する」なんて想像するだけで、うっとり。ガードインパクトも腰に差した脇差でガードしたり、白刃取りしておいて相手の体をコントロールしたり。クリティカルエッジは乱舞系の複合技かな？　……などと、妄想はとどまるところを知りません。こうなったら、いっそのこと『修羅の刻』の３Ｄ格闘をナムコ『ソウルエッジ』チームで作ってもらうってのは……ムチャをいってますね。すみません。

▲そろそろ『２』の話が出てきてもいい頃。この先どう進化するのでしょう？

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

さてさてぇ、みなさんお待ちかねの電撃コラムスの時間です。さぁ今回、業界の偉人たち5人はどんなことを語ってくれるでしょうか？　それではレディィィゴーッ！

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。年末進行でお忙しい先生にファンレターを(まとも)。

★NITENDO昭和64 〜トンズラくん〜

年末進行であわただしいですの。ペルッコラブリンですの。高校を卒業して、某ビックリエイター教育をほどこされた私はゲーム会社で改造手術を受け、いろいろあったのちメディアワークスに出入りするようになりました。今回も「デビューまでのいきさつ」です。かいつまんでお話していきましょう「オイオイ、ビリー。つまむのは女房のだけにしとけよ。ハハハー(アメリカン笑)」。

メディアワークスではゲームを作る部署と雑誌を作る部署が近くにあったため、編集者さんとお近づきになれるかもしれない、という淡い期待がありました。ただ、いきなり見ず知らずの編集部に行って「僕を使ってくれ〜」とはいえないので、時間をかけることにしたのです。ゲーム製作中は大変忙しいのですが、わずかな隙間を見つけては、少しずつ絵を描いて「いつかこれを見せよう」とカリカリやってるといった次第で。でも度胸がないためか、なかなか自分をアピールできるタイミングを取れず、女々しくも編集さんが歩いてるところの下にわざと自分の絵を落としてみたりといった消極的な活動を重ねておりました。

でも、そんな努力(？)が報われてか、絵を見てくださった編集さんから、イラストを描かせていただけるお話が舞い込んだのです。単発の小さなイラストでしたが、マッハ感激でた。

そうして１年くらい、単発のカットとか某先生が落とされた際の非常時穴埋めイラストとかを描いてまして「風上くんヒマ？　イスラトやんない？」「ひっ暇です！　やりますっ！　締め切りいつですかっ？」「３時間後」「うわあっ」って、こんなこともよくありましたが(うちわ笑)。でもうれしかったんですよ。てなわけで下手っぴな僕がデビューできたのは編集部の近くにいたことが勝因だったようです。こうゆう方法もあったんですね。で、現在といえば、あいかわらずまだ下っぱ作家なもんで、この忙しい年末進行時には「風上く〜ん。ヒマ？」のお声がひっきりなしなのでこざいました。よよよ……。

衣裳協力

NI★NA
SUPER LOVERZ
H.elly H.ensen
nose kitchen
marginal glamour ITARY

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況

電撃プレイステーションDの付録CDがやっとのことで完成したと思ったら、もう次号の話。うーむ、なんともいえずキツイ（苦笑）。

★1996年を振り返る：プレイステーション ハード＆ソフトのこの1年（2）

前号で1996年はいい年であったと書いたが、では1997年はどんな年になり、そして、今年出てきたさまざまな問題はどのように解決されていくのだろうか？　前回はいいことばかり書いたので、今回は問題点を中心に書いていこう。

まず、今ある大きな問題点として「ソフトの発売タイトル数が多すぎること」がある。タイトル数は多いのはいいことだ。それは間違いはないし、バラエティがあることもいいことだ。

これに対して、いわゆる「クソゲー」が出ないようにするためにタイトル数を絞る…という意見や「クソゲーが出ないように内容をチェックするべきだ」という意見もあるが、この方法は、タイトル数が少なければ選択の余地が少なくなるし、内容のチェックは「人の好みはそれぞれ（Aにとって最低のソフトでもBにとっては最高ということは、好みの世界ではよくあるのだ。ソフトを食べ物に例えると非常によく分かる）だ」ということを忘れた、極めて傲慢な方法なのだ。要するに、この方法でタイトル数を減らすことには弊害が多すぎる。

ただ、問題は数がある程度以上多すぎると、いいソフトであろうと埋没してしまう可能性が出てくることだ。つまり、あまりにソフトの数があるために、内容的にはよくできていても、発売メーカーが小さいため宣伝不足だったり、斬新すぎて一般性が低かったりで埋もれてしまうソフトが続出するのだ。

そして、現在のように月間30本以上、つまり平均すると1日1本以上のペースでゲームが出るのは少々多過ぎではないかと思うのだ。また、その中には同一ジャンルの他のソフトと比較して、あまりにもレベルの落ちるソフトも少なからず出てきている。この点は、メーカー自身が責任を持って、ソフトの淘汰を進めるべきだ。

ただ、これはソフトの値段が下がれば話が変わってくる。実際、最近のＳＣＥが打ち出している1タイトル4800円路線ならば、単純計算でソフトの購買力は5800円に比べて20％増しになるし、これがもし4000円にまで下がれば45％増し。今より、ちょっと発売数が減るだけで十分だろう。

次に、こればかりはどうしようもないハードウエアの限界。プレイステーションも発売されて3年目に入ったわけなのだが、そろそろ技術的な限界ラインが見えてきた。

プレイステーションが発売されたあとに発売された家庭用ゲームマシンは任天堂64だけなのだから、他のゲームマシンと比較してでは、技術的な弱点は見えないのだが、現実的にプレイステーションの持っているハードウエアの限界ははっきりしていて、すでに限界に近いところまで使いきるようなソフトが出てきている。

言い換えれば、プレイステーションのハードウエアの能力は、これ以上はあまり出せないところまで来たわけで、パソコンやアーケードと比較すると、はっきりと限界が見えてくるところにやってきた（アーケードの場合は互換基板でないと移植が難しい、パソコンのソフトの場合には、メインメモリやテクスチャの容量問題やアクセス速度の問題が大きくなってきた）。

その意味では、ソフト開発者としては、大容量（ＣＤの複数枚）化や、ポリゴンやオーディオを使った新しいスタイルの作り方（『パラッパラッパー』を見るといい）を考えるべきだが、新しいアイデアはそうそう出るものではないし、大容量化も一歩間違えれば「値段が上がる」ことに繋がるので、たくさん売れるおもしろいソフトを作るのが難しい時代なのは確かだ。

また、ハードウエアとして見ると、発売されて3年目ということは、コンピュータの世界では2世代〜3世代前程度のハードウエアになっているということで、そろそろ時代遅れの印象が出てきても不思議ではない。本体の好調な販売状況を考えると、1997年中は難しいと思われるが、1998年には、新型のプレイステーションの話が出てくるのではなかろうか（もしかしたら、1997年中に発表の可能性もある）？

また、考え方を変えると「ハードウエアのアップグレードはなければならない」のも事実なのだ。例えば、ＳＦＣが1人勝ちしてハードウエアの発展がなかった間、日本では事実上３Ｄのゲームは発展しなかった。現実的に３Ｄのゲームが発展したのは、ＰＳやサターンといった新世代ゲームマシンが登場してからだ。

ハードウエアの性能向上による技術の進歩は、常に新しい表現を出す大きな原動力となる。その意味で、進歩が極めて速いコンピュータの世界で、3年以上のサイクルで中心となるハードウエアが変化しないことには問題があるし、メーカーはそれを改良していく（上位互換は前提として）ことは義務に近いと思う。

とはいっても、これは作っている側からの意見でしかないんだけどね。

と、まあ1997年を迎えるにあたって、前回のバラ色の話題とは裏腹に、問題点を並べたわけなんだけど、この問題点はどちらもプレイステーションが成功したから、出てきた問題点であるのは確かなわけだ（成功しなけりゃ、ソフトがたくさん出るはずもないし、次のハードの話をできるわけでもないよね）。

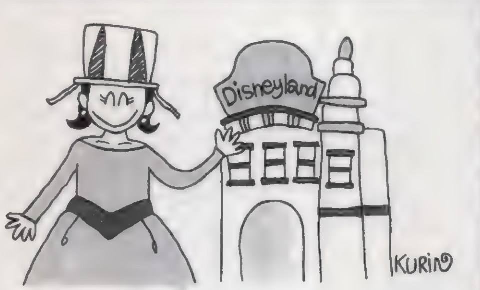
その意味では、ソフトが多すぎるのも、ユーザーはその中で欲しいソフトをチョイスすればいいだけだし、新ハードだって、出るまでは気にしなくていいのは確か。ユーザーにとって1997年は、出るソフトでおもしろそうなのを買えばいい、実に気楽に楽しめる年になるだろう。

では、よいお年を。

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ S・RPGもイケてます！

★1996 THANK YOU! 1997 HELLO!

先日、ラッキーなことに仕事の関係で無料のチケットが手に入り、何年ぶりかで東京ディズニーランドへ遊びに行きました。入口にはとっても大きなクリスマスツリーのイルミネーションがあり、たくさんの人で賑わっていました。本当にいつ行っても混んでいるけれど、夢がいっぱいでいいですよね。まず最初にいったのは「カリブの海賊」(なぜかいつも決まっている！)。次に丸太ボートで滝つぼへ落ちるスリルいっぱいのアトラクション「スプラッシュ・マウンテン」は私のオススメです。ただし、乗り終わったあとは全身びしょ濡れ状態。私はタイミングよく(!?)一番前に座っていたのでシャワーを浴びたのかと思うくらい……でもそれが妙におかしくておかしくてお腹抱えて大笑いしちゃいました。それから、タイムマシンの公開実験「ビジョナリアム」もとても興味深かったな。これは360度の大パノラマスクリーンに映しだされる映像を堪能しながら楽しい時間旅行を体験！　それにしてもこういう楽しい場所ってあっという間に時間が経っちゃうのよね。また遊びにいこうっと。

そして、今年も年の瀬。この時期の仕事やプライベートのあわただしさも何だか年末年始ということで楽しんで過ごせてしまう今日この頃。忘年会に新年会と体調を整えておかなくっちゃね…(そういうことかい？)

さてここで、私にとっての'96は……ＣＭを始め、歌にイベント、ラジオ番組レギュラーとパーソナルなよしきくりんの開放とマルチな展開でお仕事ができました。そして'97は……このチャンスをしっかり自分のものにしてますますマルチに磨きをかけていきたいと思っています!!　どうぞみなさんの暖かいご声援をお願いしますね！

'96年末をしめくくるゲームレポートは『アークⅡ』の第２弾をお届け。前回よりは多少進んだもののまだまだ時間がかかりそうな気配濃厚(!?)。まずはユド村の「ヴィルマー研究所」から。この村は実にの〜んびりしていて長閑です。草むらショップでの店の主人の武器実演がかわいいので必見。「エイヤァ！　エイヤァ！」と掛け声をかけながらていねいに説明してくれるんです。そして、「封印の遺跡」のヂークベックを助け出し、ヴィルマー博士に引き渡すと修理するからまた戻って来るようにと博士にいわれるのよね。いやぁホント話の展開がよくできているわ。そして、次の目的地「白い家」へ続く迷路「帰らずの森」。ここを抜けるコツは、自分の直感を信じてって感じ！　意外に時間かからなかったです。「白い家」に潜入し手強いモンスターたちとのバトルのあと、幼なじみのミリルを助け出すとここで再びアーク登場。この登場の仕方が正義の味方って感じでカッコイイよね…傷ついたエルクたちをシルバーノアに乗せ、ククルのいるトウヴィルへ。次々と登場する懐かしい仲間たちに私ワックワック!!　そして、会わない間にちょっぴり大人びたククルの話も感動しちゃいます。さて、このあとの話の展開はまたまたつ・づ・く・ぅです。では、よいお年をお迎え下さいねぇ！　See you next year!!

★開発者のかたち、ゲーム開発の心のかたち。

毎年年末が近づくと、これでもかといわんばかりにゲームソフトが発売されます。週末に秋葉原の電気街など歩こうモノなら、多少毛色の違う方に偏っているような気もしますが(笑)、夢と希望に瞳を輝かせた人たちの波に、もみくちゃにされちゃいます。そういえば、今年は秋になってから土星桜が満開して、他社の開発でもそこかしこで「やられた。誰も会社に出て来やしねぇ」とか「ウチのチームでも流行ってるよぉ。冬のコミケで同人誌出すことになったしぃ」など、「おいおい、アンタんトコも、あと１カ月でマスターだろ!?」と、ちっとも笑えないツッコミを入れる始末。ソフト自体にはリピートもかかったそうで、ものすごいっスね。なんて、かくいう僕もこの修羅場をくぐり抜けた暁には、あたかも育ててるスイカに水をやるかのごとく(？)、囚われのフィアンセを助け出すゲームでも、しっとりと楽しむつもりです。ホントに来るのか？そんなときが…？　まぁ、やまない雨はない、明けない夜はない、終わらない開発もない、といわれてるし、あと少しのガマンでなんとかなるのなら、もうひとガンバリしようとも思うモノ…と思っていたのですが。最近はそう考える人も少ないようで。先の他社の人間も嘆いていましたが、どうも最近、同じチームの人間の心が解らない。とりあえず本音と建前はあるにしても、あまりにもギャップが激しい、と、こういう訳です。ウチらフリーランスの人間は、「モノさえあがれば、その過程は自由。１カ月といわれた仕事を１週間であげられるなら、残りは遊びほうけていてもよし」といった（まぁこれは極端な例ですが）暗黙の了解みたいなものがあるのですが、それもとりあえず酒の席などでいってみるだけで、実際にはなかなか納得できないモノもあります。

例え話とさせてもらいますが、開発者にＡくんとＢくんという人がいて、Ａくんは『Ｘ』（もちろん仮名）というゲームの発売日に会社を遅刻し、夕方になると「仕事の研究に」と『Ｘ』を立ちあげる。当然ほかの人も集まって開発部が騒がしくなると、自分も『Ｘ』は欲しいけど開発が終わるまでガマンしようと心に誓ったＢくんは、当然おもしろくない。さらにＡくんが『Ｘ』について話をしようものなら、Ｂくんは帰ってしまったりします。『Ｘ』のあとＡくんが作業に戻った場合、会社にとっては作業が進まないという点では、ＡくんもＢくんも変わらないので、こと仕事だけ見た場合Ａくんの作品が優れていれば、評価は当然Ａくんが高くなり、そうなるとＢくんは「もうやってられません」となります。

２〜３年も前になりますが、某社の社長さんが「開発中は、どのパートも同じように忙しくなければならない。口では、モノがあがったならよいのでは、といっている人でも、心の中ではよく思わない場合もある。そんなときは部屋を分けるのがよいね」といってましたが、本当その通りだと思います。戻れなくなる前に話し合えればよいのですが、開発にはいろんな人間がいるので、バランスをとるのはなかなか難しいです。

林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。最近は自分に正直だといっているが、単に睡眠時間が増えただけらしい(笑)。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座〜第7期　ファミコン黄金時代

12月も半ばとなって、ほぼ予想通り超忙しい毎日となっている今日この頃です。買ってきたＰＳソフトも、まだ封も切ってない物が多い始末。やっと昨日は『レイジレーサー』を開封しましたが、タイムアタックに燃えたい気持ちをぐっと押さえて、このコラムを書いています。うーむ、ピッチあげて行くぞお！

昭和58年（1983年）７月15日、任天堂「ファミリーコンピュータ」が発売となりました。発売と同時に次々と他社のハードを駆逐し、瞬く間にＴＶゲーム最強の座に……と、みなさん思っているようですが、実際はそうでもありませんでした。ほかのハードがコンピュータとしての性能や機能を前面に出して争っている中、比較的後発で安っぽい作りの、玩具に近いモデルだったのです。

もちろん、アーケードでは「ドンキーコング」がヒットしていましたし、「ゲーム＆ウオッチ」で一世を風靡した任天堂の作品ですから、それなりに注目されてはいました。しかし、他社のモデルは「16ビット」であったり、「パソコン機能内蔵」だったりと、かなり先に進んでいたのです。

当然、この昭和58年の年末商戦では、すでにかなりの数のソフトを持っていたエポック社の「カセットビジョン」や廉価版となったトミーの「ぴゅう太Jr.」あたりが一歩抜き出ていたほかは、完全な乱戦状態でした。一時は安売りに走る店さえあったくらいでした。

翌59年になると、徐々にファミコンが群を抜け出してきます。この頃からサードパーティが参入してきて、ハドソン、ナムコといったソフトメーカーが、「ロードランナー」『ギャラクシアン』『ゼビウス』といったアーケード（ゲームセンター）でヒットしたソフトを次々にリリースしてきたのです。

昭和60年になると、あれだけ数多く発売されたＴＶゲームのハードは、任天堂とセガの２社に絞られてきました。この２社が生き残った理由は、いうまでもありませんね。そうです、ソフトが充実していたからです。当初セガサイドは版権の関係から、自社のアーケードゲームをＴＶゲームに移植できず、苦しいスタートとなりました。しかし、豊富なゲームソフト開発のノウハウを生かしたオリジナルソフトで対抗したのです。セガはこの教訓からコンシューマ機（家庭用ＴＶゲーム機）とアーケードゲームの連携を重視するようになり、のちに『アウトラン』や『アフターバーナー』といった大ヒットを飛ばすのですが、とりあえず話を戻します。

当時、秋葉原ではパソコンサイドからＴＶゲームを扱う店と、玩具サイドからＴＶゲームを扱う店とに分かれていました。というのは、家庭用に普及をめざしたパソコン「ＭＳＸ」という規格があったからなのです。

ＮＥＣ、シャープ、日立といったメーカーは、パソコン黎明期から市場に参入し、ほかの家電メーカーを大きくリードしていました。しかし、これらのモデルの価格は大変高く、とてもホビーユースとなる代物ではありませんでした。そこで、松下、ソニー等のメーカーは連合を組んで、家庭用低価格パソコン「ＭＳＸ」の開発、販売に乗り出したのです。デビュー直後の松田聖子チャンが出演していた、ソニーの「ひーとびとーのヒットビット」なんてＣＭを覚えてる人もいると思います（けっこう年配の人だろうなあ）。

価格は３万円前後からと安く、ＴＶをモニター代わりに使うことができて、ソフトのカートリッジは各社共通で使うことができるという、構想としては理想的なモデルでした。

当然、秋葉原は各メーカーがしのぎを削る戦場と化しました……が、メーカーの思惑とは異なり、この構想は大した盛り上がりを見せぬまま収束してしまいました。原因はいくつもあったのですが、家庭用娯楽マシンとして、ＴＶゲーム機にかなわなかったことが最大の原因でしょう。

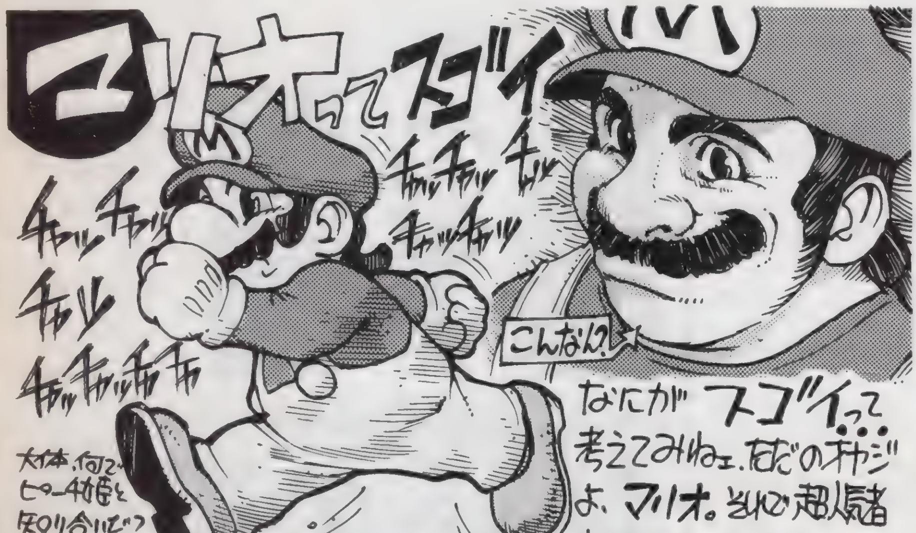
大手家電メーカーが、鳴り物入りで発売した「ＭＳＸ」の失敗もあって、パソコンサイドからＴＶゲーム機を扱っていた家電店の中には、この戦線から一時撤退するところも出て、ＴＶゲーム戦争も沈静化するかに見えました。ところが、これは始まりに過ぎなかったのです。

昭和60年９月13日、ＴＶゲームの、いや世界の歴史に残るであろうソフト、「スーパーマリオブラザーズ」が発売となりました。そして、日本中で一大ファミコンブームが巻き起こったのです。

商品があればあるだけ売れるという、異常なブームとなりました。しかし、このときには秋葉原全体にファミコンが広がる、というワケにはいきませんでした。なぜかって？　品物が足りなかったからなのです。

以前にも書きましたが、当時任天堂は旧来の玩具流通とはあまり仲がよくなく、独自の流通を組織していました。ですから大手の玩具専門店でも、任天堂系の流通と直接取引のなかった店には品物が全然入らなかったくらいだったのです。当然、家電店がいきなり売場を作ろうとしても、商品の確保ができなかったのです。

■こうした流れに追い打ちをかけるように、翌61年５月、「ドラゴンクエスト」が発売になります。ファミコンブームは日本全土に広がり、社会現象とさえ呼ばれるようになっていきます。しかし、秋葉原がＴＶゲームのメッカとなったのは別の要素があったのです。この話は……もうスペースがなくなったので、次回にご期待！



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

まんが／岩瀬さとみ

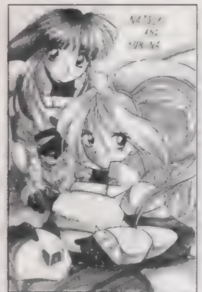
ついに来た来た！　やって来た！　年末だよオッカさぁ～ん！　もういくつ寝るとクリスマスって来年のかいっ！　なんてツッコミにもめげず、貴方にとってステキな１年が始まりますように。

ＰＳの奴隷は年末だし街がざわついてるしなんとかしなくちゃと思ったとき、「そうだゲーム買おう！」とつい気づいてしまう、ＰＳそしてゲーム全般にラッキーストライクハーモニーな貴方にお送りする、紅白読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなハガキでもＯＫ。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり○ですよ。

ベルベル！　ご飯はもう食べた？　朝は時間がないから気をつけないとね。「ＤＰＳど」ならミネラル、ビタミン全部入ってるからバッチリさ。あ、「ＤＰＳど」っていうのはＰＳの奴隷の略なんだ。そんなのもう知ってるさ……と北風ピューッと雪ウサギな貴方に、ランニングハイアドレナリンドッパーッ11ページでお送りしてます！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム専門誌では最強！　たくさん載せてます。が、逆にハガキがこなかったらどうしよう……と、悩んでもどうしょうもないので悩むのやめた。

年末年始は無制限10本勝負やり続けよう！貴方も！

といってもＨじゃないぞ。ゲームだゲーム。休みにまとめてレッツゴーなのだ！



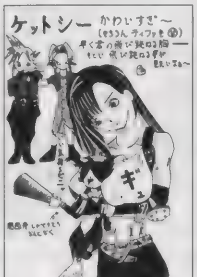
▲埼玉県　矢渡さん：３枚組の底力、アニメキレイでなかなかすよね。

▲埼玉県　toricoさん：SFCの「Wガンダム」くらいのデキになれば……。

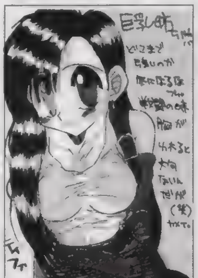
▲徳島県　ＨＹＳさん：悪魔は魔法ですから、「青春・ＲＰＧ」なのでしょう。

▲東京都　伊藤深海さん：今回は「２」よりもかなりいけてます。全ての面で。

▲千葉県　彩軌彼方さん：もっと普通の制服で戦ってくれてもよかったですよね。



▲神奈川県　九鬼純さん：確かになんとなく。関西弁ですね。なぜでしょう？

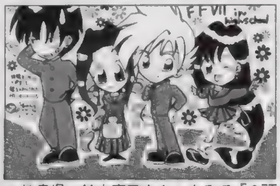


▲静岡県　椎名奈々さん：ゆれてます。しかも戦闘終了時のしぐさが……○です。

▲愛媛県　八代さん：欲しいゲームの中から１番を買う。マジメに悩みますよね。

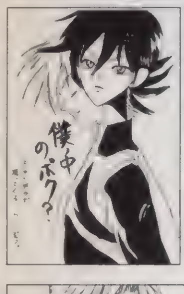
◀愛知県　ゆきのさん：延びちゃいましたが、期待大なのは変わりナシです。

◀新潟県　りるひなさん：スタダーは「スタグラ」する人な気もします。

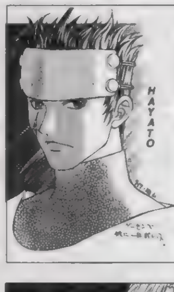


▲岐阜県　鈴木真子さん：まるで「２頭身ＦＦ」（笑）。若かった頃でしょうか？

◀秋田県　まいまいさん：１／31に明かされる真実。若者は戦います。



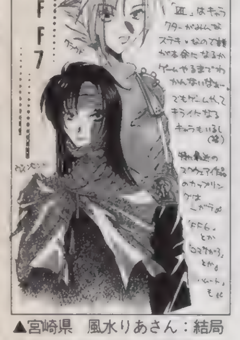
◀神奈川県　気分爽快さん：降ってきますよ。きっと。アレが（笑）。



◀長野県　湖山たみさん：２Ｐキャラもカッコイイですし。

▲茨城県　鍋つかささん：入手手段が増えたのはいいことなんですが……。

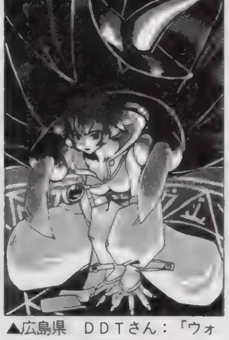
◀秋田県　仮天人さん：『サイキック』『刻命館』も楽しいですよ（あおるな？）。



▲宮崎県　風水りあさん：結局ＲＰＧはストーリーが重要ですしねぇ。さあ「Ⅶ」は？

▲神奈川県　貞雅さん：ゲームの質感は１／60がかなりいい味です。選択の幅が広くて○です。

▲東京都　谷川蛍雪さん：ＰＳだと……スプライトパターンの多いゲームは難しいそうです。



▲広島県　ＤＤＴさん：「ウォーザード」も移植される……といいんですけど……。

「人生イロイロです。彼女と12月始め（クリスマス前だっての）に別れました。ちっくしょーこうなったら『ときめき』&『ヒロイン』&『トゥルーラブ』３連続エンドレス年越しプレイに突入してやる！　なあんて思っていた昨日、友人にＳＳを『忍空全巻』と交換してもらっちゃいました（なんか友人は商店街の歳末くじで当たったらしいです）。おかげでさっそく『サクラ大戦』に燃えていたら、今日、妹がなんかの副賞でN64をもらってきました。妹はまったくのノンゲーなので、必然的にN64は ¥5000でボクのモノに。さっそく『Ｊ２』買ってきました。で、なんかあまりに続いてるんでこのハガキ書いてます(笑)。彼女と別れたおかげ(?)で資金もバッチリだし、このままリッチなゲーマーライフをおくれそうです」静岡県　新舞シンジさん：

……まあ、たしかに別れは悲しい気もしますけど（特に時期が時期だし）、恋愛関係は基本的になるようになれですからねぇ。新しい出会いがあるまで、ゲームで時間を埋めていくのも悪いことじゃないと思います。ハードが揃っちゃったからガンガン深みにはまっちゃって、ゲームだけになっちゃうのはなんとなく床部なので要注意です。

「この頃、自分では何もできないんじゃないのかってよく思います。友だちとか、ガンバってる人が多いんで、自分だけが取り残されてるっていうか。悩んでしまって、なんだかツラクなって、涙が出てきてしまいます(マジ)。情けないですよねぇ」兵庫県　ライチンポープルさん：

今は何もできなくても……いいんじゃないでしょうか？　とりあえず貴方が楽しければ、いい気がします。お友だちがガンバってるのはスゴイことだし、エライのかもしれません。でもだからといって貴方がツラク思う必要はないハズです。きっとまだ、貴方の本当に大事なことや楽しいことが見つかってないだけだと思います。もしも自分が本当にやりたいことが見つかって、なおかつガンバって、それでもダメだったとき、そのときなら泣いてもＯＫです。泣いて忘れて、新しいことを始めましょう。その隙間にゲーム。いや、もしかしたらゲームが貴方を変えるかもしれないし。

「対戦ゲームで大人げない人にはどう対処すればいいんでしょう？」山形県　ナツさん：

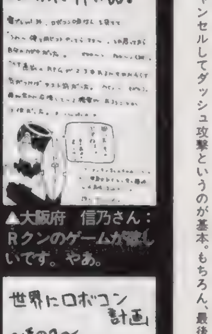
う～ん。まず、大人げない人とは対戦しないことが大事です。負けても、ウキーとか言って笑える関係がベスト。でもそんなことを言ってられないのがアーケードでの対戦。これはもう…対戦ゲーマーのモラルの向上を願うしかないです。いい人も多いんだけど、イケナイ人も多いですから。

ロボコン０点な人

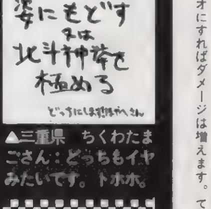
香港激闘編

しつこいけど、また『新スーパー』のお話です。(田)

何だかんだあったようだけど、取りあえず「新スーパーロボット大戦」発売されてよかったよかった。ま、今更私が紹介する必要もないんですが、やっぱり楽しいです、コレ。個人的に買って楽しむために、仕事では地上編をプレイしないでとっておきました。お正月はコレで、じっくり楽しむ予定です。といっても、休みが取れればの話ですけど。しかし、こうしてさんざん褒めてきたけど、欠点がないワケじゃないんですよ。このゲーム、私のように、『Vガンダム』と『Gガンダム』が好きな人に取ってはたまらないゲームなんだけど、そうでない人にとってはちょっとツライかも知れませんね。あと、後半のストーリー展開がやたら強引なのも気になります。特に宇宙編は完全に『Vガンダム』の世界に入っているので、アムロたちロンドベルの扱いですらもファンにとっては物足りないかも。他にも『ダンクーガ』や『ガンダムW』の世界観がまるで取り入れられていないとか、戦闘の読み込みが重いとか、色々欠点はあります。でも、物語は始まったばかりですので、今後の新しい『第2次』『第3次』に期待してしまうのです。



▲大阪府　信乃さん：Ｒクンのゲームが楽しいです。やあ。



▲三重県　ちくわたまごさん：どっちもイヤみたいです。トホホ。

▲佐賀県　ケロヨンさん：キチンとしたＲＰＧがいいですよね。

は正攻法的な強さを発揮しますし、使いこなせる人はより可莉奈らしい強さを発揮できます。何だかよく分からない表現ですが、確実なのはこの両方の戦い方をマスターすることです。そうすれば勝率は格段に上がるでしょう。それでは最初に、鮭の正攻法的な戦いかたですが、この場合ポイントになるのはしゃがみ弱攻撃とそしてレバー前入れ強攻撃の２択、各種カウンター攻撃、しゃがみレバー前入れ弱攻撃、そして下段攻撃できる立ち弱攻撃といった所です。こういった通常技を、使い分けていくことが重要です。通常技だけの連続技では、しゃがみ弱を数発入れたのち、ミドルコンボかレバー前入れしゃがみ弱攻撃（スライディング）のどちらかへ進み、しゃがみ強へと続いてキャンセルしてダッシュ攻撃というのが基本。もちろん、最後をバイオにすればダメージは増えます。てなところで字数が尽きたので以下次号。(田)

なんか「スーパーロボット大戦」シリーズは未来に羽ばたいていくみたいでなので、期待しときましょ。(魔)

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。でもそろそろ近いなんてウワサも……？　とりあえずハガキ送ってくれパン！

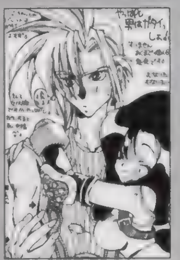
昔「ウィズ」でパーティ6人全員、ボーナス60出るまで粘ってたら1週間旅立てなかったことがありました。（魔）

誰も読んでないだろうけど「あすか」攻略・可莉奈編：第七億九千万四百弐拾四／もうずいぶん長いことやってますが、すでに本当の回数は忘れました。前回、連続技の整理をしますと予告したのですが、ここんとこ時間がなくてまとまりきれませんでした。おまけにこの間まで、「ヒロインドリーム」の姫ちゃんにメロメロでした。最近は「トゥルー・ラブストーリー」にときめいてます。いかんいかん。反省しなくては。でも冷静になってよく考えてみたら、ここでまともな対戦攻略はやってなかったような気が…。そんなわけで初心に戻り、対戦での心得を紹介していくことにしましょう。まず、基本的な戦いかたですが、可莉奈使いには大きく分けて2つのタイプが存在します。それは蛙を使う可莉奈と、使わない可莉奈です。どちらが良い、悪いという区別はないですが、基本的に可莉奈自信の性能は高いので、蛙を使わない場合

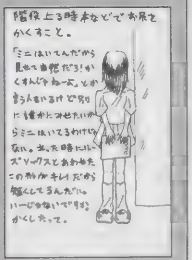
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

最近家に帰ってないなぁ。いつも編集部のユカ&イスで寝てるもんなぁ。睡眠浅いからどこで寝ても一緒なタチだけど、さすがに2週間布団なし風呂1度きりはイヤだなぁ。（中）

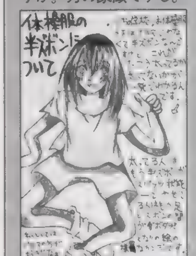
これを書いている現在は、「DQⅢ」にハマっておりやす。そういえばこれって、シリーズ中唯一、自分でパーティキャラを作成できるんだよね。しかも今回は性格という新要素があるし、こうなるとキャラの背景設定まで考える俺はキャラメイクにどハマリ。転職の予定などを含めて試行錯誤してたら、キャラ4人できるまで9時間もかかったぞ（笑）。で、こうして苦労してできたキャラはこんな感じ。イリス＝シャインフォード（勇者、性格・セクシーギャル）、ユーミア＝レイ＝ムーン（盗賊→賢者→戦士（予定）、性格・電光石火）、メイファ＝リー（僧侶→武闘家、性格・おてんば）、ディアナ＝ルミエラ（魔法使い→盗賊、性格・切れ者）。ま、当然のように全員女性キャラです。ホントはユーミアを勇者にするつもりだったり（性格上の理由で断念）、メイファは当初リーファという名だったり（ユーミアと語感が似てるので変更）もするけど。ともあれ、ここまでキャラ設定に力を入れると愛着がわくね。俺なんか、街での会話などでは、キャラの返事まで思い浮かぶもん（笑）。ゲームにいっそうハマれるので、みんなも一度ためしてみるとイイぞよ。



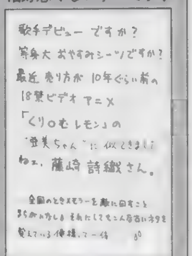
▲大阪府　みそみそさん：最低限、筋肉は必要ですか。力の象徴ですし。



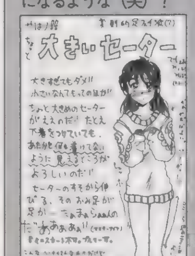
▲新潟県　高橋智子さん：確かに。でも隠すのは格好悪くない？　です？



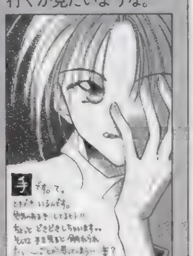
▲石川県　バラ族さん：体型ってどんな服でも気になるような（笑）？



▲宮城県　佐倉めいるさん：こうなるとどこまで行くか見たいような。

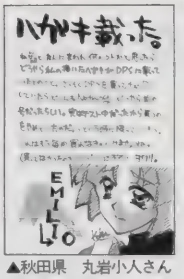


▲宮崎県　浦木コウさん：見えるのがいいですよねぇ。着てたとしても。



▲大阪府　砂之介さん：相性もあると思いますが、感覚も大事です。

▲神奈川県　走馬あづみさん：いやガンバればなんとか……徹夜。



▲秋田県　丸岩小人さん：買ってください。毎号。お願いします（願）。

▲京都府　ひろぷぅさん：あひるさんのウキワはなかなかグーです。

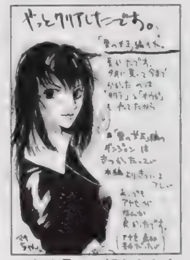
▲石川県　バラ族さん：グラフィックキレイですよぉ。Hないですけど。

▲埼玉県　うにさん：赤ですか。現実だとあまりいませんよね（当然）。

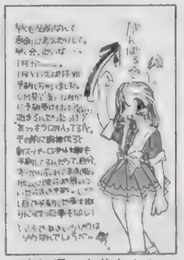
▲東京都　炭素分子さん：グへへな可莉奈はちょっと……沼ですし。

▲長野県　灯矢敬さん：おもしろいでしょう？ってなんか偉そうですね。

▲北海道　更衣すばるさん：バンザイ。投稿初心者ガンガンきてください。



▲宮城県　一郎あきらさん：隠しシナリオですし。最初に行った人多いです。

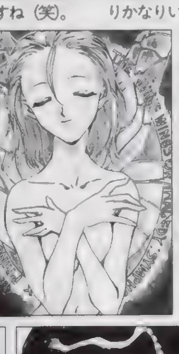


▲高知県　寿花丸さん：象らしく。確かに名前考えないとですね（笑）。

▲埼玉県　あゆむさん：大丈夫。「Ⅱ」は「Ⅰ」よりかなりいいです。

▲？県　夜神コウジさん：人生変わった人多いです。未来を見ます。

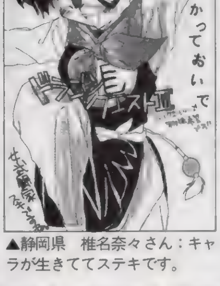
◀神奈川県　マーチンさん：「侍RPG」もやっときますし。



◀三重県　288さん：なぜ妖精がプリンセスになりたいのかは謎です。

◀福岡県　雀之涙さん：腹いせででも面白ければバッチリです。

◀福岡県　真壁篤紀さん：体験版と同じ感じで本編も始まります。



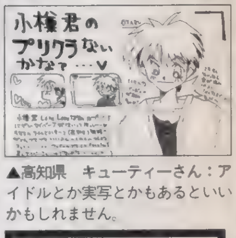
▲静岡県　椎名奈々さん：キャラが生きててステキです。

▲大阪府　みそみそさん：こういう写真でウキウキなイベントもあるといいんですけどねぇ。

まんが／風上旬（まあ、2アウトからのヒットですから。『マリオカート64』はいかが？）

★プリクラＱ〜〜なのです★

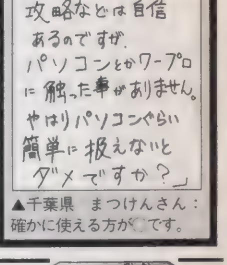
実はこないだメディアワークスのエライ人（社長とDPS編集長、電撃王編集長その他）とプリクラ撮りました。いい大人が総勢7名。写ってます。あまりにギュウギュウでバカだったので載せようかと思いましたが、オレのささやかな幸せが音を立てて崩れてしまいそうなので、やめときます。（魔）



▲高知県　キューティーさん：アイドルとか実写とかもあるといいかもしれません。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

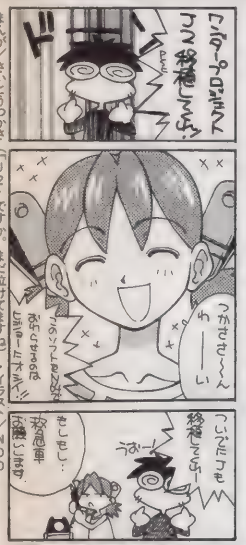
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気薄。「ゲームライター講座」ゲームライターになるための質問募集。人気薄。「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。



▲千葉県　まつけんさん：確かに使える方が　です。

奴隷の王 Doreiaodo

DPSどでは住所不明者の探索を6月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（半年過ぎているっていうじゃないですか。超ガーン）発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いてくださらない？

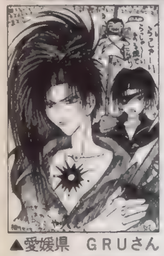


まんが／さいとうつかさ 「J2」ですか。まだ泣けてますね・イラスト／NDO

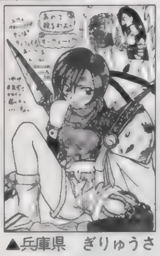
ランキング発表

345:矢渡
335:TERA
330:祥人
280:由貴恵
275:雨宮五月
260:ごぢうり
225:田中将司
225:湖山たみ
220:まいまい
215:貞雅
215:りるひな
210:小泉英夫
210:２８８
205:多奈竜
170:一郎あきら
170:唯津美影
160:のぶすけ
155:ちゃたろう
150:伊藤深海
140:安倍茂樹
140:佳月ひろ
125:伊藤勇太、児玉啓太、椎名奈々、ジョリ谷ピンタ、鈴城芹、TOMY、乃亜、幻夕貴

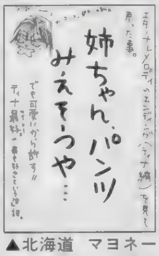
●120:稲村かほる、小栗徹也初号機、鳥、貴沙羅ゆう、砂之介、DDT、まみこ、●115:蒼月、おさP、寿花丸、にゃんにゃんとやら、ヘルカオス、●110:青い優、近江せにょ、オーラちから、木村吉伸、はせぶー、●105:ベンジャミン、●100:いずみ１７、柏田秀紀、寛智也、成瀬祥雄、よしかづ、●95:毛の雲、咲羅、高丸じえ、つくば山、猫田・W、碧奇魂、桃亀イリヒ、●90:あゆむ、市藤にたか、苦紗美丸、此土、ズバットPS、中重仁里、八代、ゆきの、●85:GRU、しまづやひち、月子、幡田忍、夜野小太郎、よしかーひろみ、●80:AKIRA・A、からくり蘭丸、白井俊、遠坂流斗、中村由花子、HAL1000●75:植田智博、ウニマル、M－MASTER－ZX、おろしや★だいこん、司暮とも、清和日和子、ソウル009、tke、風水りあ、桃栗てくの



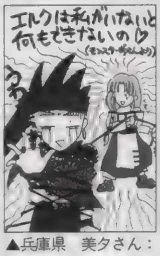
▲愛媛県　GRUさん：PS版、評判良いですが、いつ発売？



▲兵庫県　ぎりゅうさん：パーティは3人。選択らしいです。

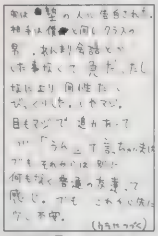


▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：見えそうですか。よし？



▲兵庫県　美夕さん：できないんですよ。かしこないですし。

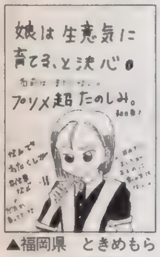
▲埼玉県　しのさん：手品の練習はいつするんでしょうね？



▲福岡県　毛の雲さん：カッコイイんですか……。困りました。

▲千葉県　小泉英夫さん：冒険になりそうもなくて○です。

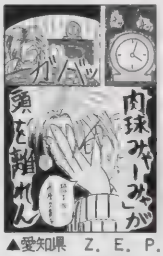
▲神奈川県　うぃりぃうぃりぃさん：冬ですよねぇ。ガンバッテ。



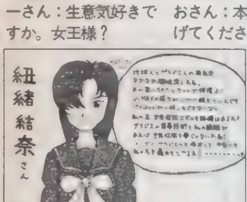
▲福岡県　ときめもらーさん：生意気好きですか。女王様？

▲京都府　樹塚ともおさん：アスの参考にしてあげてください（笑）。

▲東京都　吹田るみさん：ソレを振り切ってこそ！　え？　ダメ？

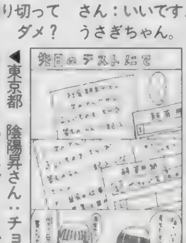


▲愛知県　Z．E．P．さん：いいですよね。うさぎちゃん。



▲千葉県　オーラちからさん：こんなコト考えてそうです。誕生日おめでとうございます。

◀東京都　陰陽昇さん：チョコボはレースもあるんでしょうか？



◀福岡県　ときめもらーさん：本当に書くのは度胸がいりそうです。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは1月10日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下で、異形の術士との戦いに勝利し、ボクはなんとなく、ローディンを守れるようになってきていた。

扉の奥は……闇が支配していた。光の影となる闇でなく、作られた、非常に密度の高い黒。自分が真っ直ぐ歩いているのか、ちゃんと立って歩いているのか、それすらもわからなくなってしまう。

「濃い闇……」

ローディンはさっきからボクの服を掴んでいた。もしもここではぐれたら、２度ともう会えない、そんな気さえしていた。

「あ、あれ！」

かなり歩いたころ、その奥におぼろげに光る物体が見えた。急に目印を得たボクラはそのあわい青の光に近づいていく。

近くで見る光は、まるで今にも息絶えそうに弱々しかった。

「これ……なに？」

ローディンが光の向こう側に回り込みながら、慎重に近づいていく。

「ようこそ……」

「ヒッ！」

ボクラは瞬間的に戦闘態勢に入っていた。目を凝らしてもほとんどナニもできない闇に向かって身構える。

「ようこそ……ここへ」

が、気配もナニもないところからの突然のメッセージは、さらに続いた。

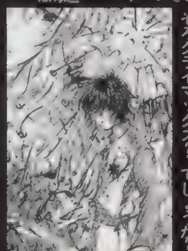
「この光がわかる？」

どうも、メッセージは目の前の淡い光から発せられているようだった。

「私はあなた方の言うところの伝承者です。ネットワーク型情報管理システム、ナンバー3467です。ナニを望みますか？」

いまいち理解できない部分もあったが望みを言えということらしかった……。

北海道　バードマンさん

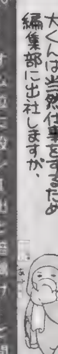


◀秋田県　きさらさん：さあ、そろそろクライマックス？　でしょうか？

ハードの神様の犬

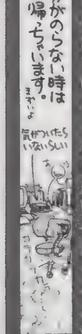
なんか悔しいなぁ。(ほ)がね、新しいノートパソコン買ったんですよ。しかも、ここぞ！　とばかりにオレに近寄って来て「いいパソコンない？」だって。つい調子にのってアレコレ教えたら、マジで買ってきちゃうんだもんな。(さ)も、来年の2月あたりに買うとか言ってたし――。あ――あ。なんか(ほ)と(さ)が持っているノート買うのイヤだから、モービル向けのP5-MMX（166MHz）が出るの待とうかな。(犬)

ウチのパソコンのメモリを64M増やしてウキウキしてたら、(ほ)がノートを買ってギャフンな心。この、ぶつけどころのない悔しさは、ウチのパソコンのペンティアムを無理矢理100MHz→120MHzにして解消しました。逓倍設定のないボードなもんですから、ペンティアムのBFピンを自力でプルアップさせて120MHz動作へ（133MHzは、さすがに動作しなかった）。100MHz用のペンティアムを120MHzで動作させているもんだから、いつ熱遮断回路が働いてもおかしくなく、この原稿もドキドキしながら書いているありさま。ハード好きのオレとしては、こういう定格オーバー動作はチップがかわいそうなんでやりたくないんですが、それもこれも(ほ)のせいだ（そうか?）。でも、バスクロックが60MHzなのはチトいやだな。ん〜〜。



★恥ずかしながら、ゲームで泣いちゃいました★

まったくもってしてハードなお話じゃないんですが、N64の「J2」で泣いてしまいました。ゲームであんなに涙が溢れたのは初めてです。まさか、泣けるソフトだとは思わなかったんで、ストレートに感動しちゃったんですね。ただでさえ、あーいう設定に弱いもんですから……。よく、ロボット（アンドロイドとか）を擬人化したお話はありますが、1章で散々かわいがらせておいて、2章であんな演出されちゃ〜オレはイチコロでおます。言いたいことが不鮮明なロボットもの（アニメとか）より、256倍いいですよ。ただ、オレって感激屋さんだから、鵜呑みにしないでくださいね。これを読んで遊んだけど「つまんねー」と文句言われても……モジモジ。でも、こういうので泣ける自分が好きです。きっとオレってピュアなんだ（自分で言うな）。そう、人間たるもの心がささくれては終わりですから。ね。



★DVD……売れてませんねえ。さむぅ〜★

今のところ、松下と東芝がDVD初号機を出しているものの、まったく売れていません。ソフトがないってのが原因なのは誰の目にも明らかなコトですが、それにしたってねぇ。こりゃN64よりひどいです（比べる対象じゃないけど）。噂によると、DVDの発売日に秋葉原で売れた数は、数百台だけだったとか。しかも、売上げ台数の2〜3割は、いろんなメーカーが「研究用」として買ったらしく、かなりお寒い出足。かく言うオレでさえ欲しくないですから、一般の方はなおさら興味がないでしょうね。まあ、いずれ買うとは思いますが、各メーカーから発売される初代機には手を出したくないもんです。第一世代のチップセットは、MPEG2とAC－3の再生はできるものの、CAVのLD盤みたいなトリックプレイができない！　これは致命的！　メーカーは「臭いモノにはフタをしろ」の精神で、そんなこと言いませんが、オレは知っています。では、なぜトリックプレイができないのか？　それは次号！

純真な心はとても良いですが、ラフきらないで帰っちゃうので減点です。マズイってば。締め切り。（魔）

今はこれだと思うのです

12月……年の瀬……といえば、そうゲームにLDと、(さ)を誘惑する物がいっぱい発売されたのです。今月買ったリストは、LDが「エヴァVol.10」「小鉄の大冒険」「V.G.」「ジュマンジ」「らんま1/2 Vol.4」とちょっと少な目。ゲーム関係はPS「レイジレーサー」「パラッパラッパー」「ソウルエッジ」、SS「サンダーフォースパック2」「スパズル」「ガンダム外伝」「大運動会」「キャンバニ2」「m〜君を伝えて」、SFC「ドラクエⅢ」、N64「マリオカート64」、ネオ・ジオ「わくわく7」パソコン「ゴーゴーコニーちゃん」「キャンバニ2」と総数14本。しかし、ゲームはやるヒマなし……お正月やろっと。

ライデンのグランドボムム活用法①。倒れている敵に対して時間差で2発出すメリットは、1発目は当たらないがめくらましの効果があり、コレに反応してダッシュしようとした敵に2発目がヒット。立ったままでのグランドボムは、若干ホーミングするところがポイント！　また、その場でボ〜っと立っているようなら、2発目のグランドボムをキャンセルしてしゃがみレーザーをぶち込むのだ。では、また次回。

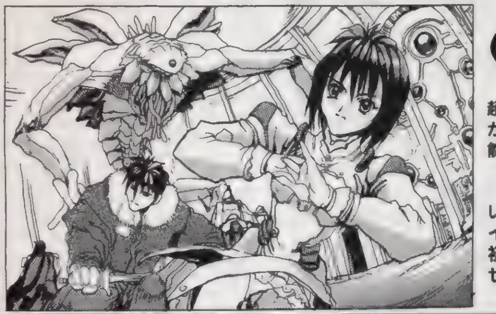
強引だよ、リードから本文へのつながりが。まったく。プロなんだからその辺ちゃんと気にして下さい（笑）。頼むから。（魔）

奴隷の王 Doreiaodo

N64も持っていないのに、ついみんなにつられて「J2」を予約してしまい。しばらくは、パッケージをながめているだけの日が続きました。本気で編集部に置いてある床部のN64（編集の中川さん寄贈）を何度持って帰ろうかと思いました。しかし、先日ついにN64を購入。ジョゼットさんと楽しい毎日を過ごしています。苦しい年末にこの出費はイタかったですが、楽しいので「良し」としましょう。『マリオカート64』も何だか楽しそうだし。でも、その後って何か発売されるのかなぁ……。買って正解だった？　（う）

「東京でもかなり痴漢率の高い電車に乗ってるので、これまでも１週間に１回くらいは安全ピンで攻撃してたんですけど、先日、いつものように痴漢が触ってきた時のこと。ちょっとした油断から、安全ピンを忘れてしまって「ちぇ～どうしようかなぁ大声出すのも格好悪いし、このまま黙ってるのもヤだし」なんて思ってじっとしてたら……調子に乗ってなにかを触らせようとしたので、力一杯握りつぶしてやりました（私、テニス部所属右手握力35kg）。なんか、叫び声を上げて泡吹いてました。痴漢はやめようね」東京都　かなしばりさん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！　冒険初心者の方々、やってみませんか？どうします？(鷹)

手軽に参加したい人が読む所

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	全能力値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ６文字まで	
職業：①、②、またはＡ～Ｓ 条件：クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト24は大陸南西部のハーフラムの街で開催されるラッドマムレースへの参加です。ラッドマムは乗用としてとても優れた動物（馬のような存在です）で、その速さを競うレースは大陸中様々な場所で開催されています。中でも最も規模の大きいのがハーフラムのレースなのです。まあ、レースとはいえ、基本的に騎馬戦ですから、敵を蹴倒してトップの座を手に入れてください。操縦手としても活躍しなければいけないため、パラメータの配分はすばやさがポイントとなります。選択は以下の３つ。①ショートカットを進む。②遠回りでも安全な道を行く。③隠し通路を探しながら進む。数字を能力値とは別に記入してください。記入のない場合はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは次号（38号）発売日の１月17日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど24」だけでＯＫ。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の40号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
第38号　１月17日発売号（第35号発表＋第41号分募集）
第40号　１月31日発売号（第36号発表＋第42号分募集）
第41号　２月14日発売号（第37号発表＋第43号分募集）

今回のあて先は「DPSど24」

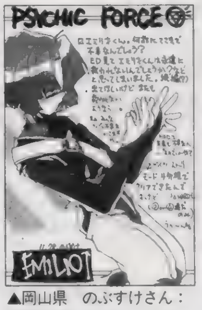
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。いや、ね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは34号募集分の発表

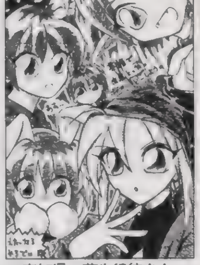


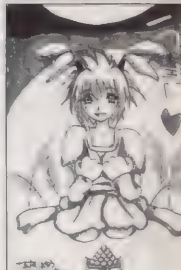
▲岡山県　のぶすけさん：対戦は熱いんですけどねぇ。ＣＰＵはオバカさんですし。

▲島根県　うどうジン江さん：スーパーハードランララララララです。

まんが　群馬県　いずみ17（次元は目を出しちゃダメです　サルはＯＫ）・イラスト　Ｃ次郎

▲北海道　裏ハイジさん：カエルもウサギもどっちもよしでしょう。


▲高知県　荻生徂徠さん：赤点は……マズイですねぇ。追試？　ガンバッテ下さい。


◀石川県　バラ族さん：うさうさはちょっとオバカさんなところが○です。

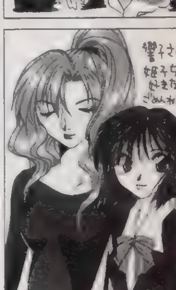
▲大阪府　松雪ヤスコさん：もう少しです。待つだけのことはあるハズです。

▲神奈川県　きゅさん：新キャラ多いですし。違う子を使ってみるとか。

◀広島県　たかたかさん：ＥＤにアニメ入ってもよかったですよねぇ。

▲埼玉県　すばるれいかさん：未だにオリジナル版の移植希望は絶えません。

▲大阪府　柏田秀紀さん：「ＥＯ」はドキドキです。さてユーザーの評価は？


▲神奈川県　ちゃたろうさん：全キャラ個性的でカワイイですよね。よくできたゲームです。正月休みのおすすめです。

◀鹿児島県　坂ノ上元気さん：なぜ、ピコピコハンマー。その上、額の絵がステキすぎです。

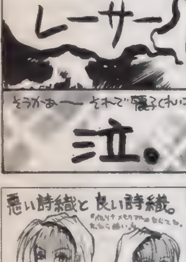
◀埼玉県　ネコルルさん：ＳＳギャルゲーの雄、『サクラ大戦』。いまだに超人気です。ＰＳ専門誌でも（笑）。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！　上を見るとわかるように、今回は悲しげな告白です。そうですよね、知らなくていいことは知らない方が楽しいはずです。違うドキドキを見つけて、おもいっきりいっちゃってください！　ハガキ募集中です。

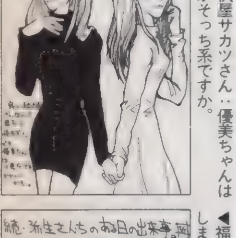
どうも（ち）です。最近部屋にいろいろと荷物が届いたので、殺風景だった部屋も賑やかになりました。狭っくるしくはなってしまいましたが、ポスターもジャンジャカ貼っちゃったので無茶苦茶オタクな部屋に変化しました。等身大ポスターは、どでかいなぁと変に感心してしまいましたね、3枚貼っただけで壁の大部分が埋まっちゃうんですから。でも前の部屋は狭かったから貼ることすらできませんでしたから、神無、弥生、皐月、卯月、水無の5人に囲まれているとなんとなく幸せです。ハミバ、ゲーム化されないかなぁ（またそれかい）。

れいじ・れえさぁ～

まんが／猫有馬（ダジャレなんでしょうか？　果たしてその真相はいかに！　ってダジャレの方が楽しいからそういうコトにしておきましょう）



◀大阪府　伏屋サカツさん：優美ちゃんはピクシーとかそっち系ですか。



◀福井県　明石弥生さん：ニヤリ。ばれてしまいましたかでござるよ。ニンニン。

◀栃木県　たがたがさん：謎また謎だらけの「FFⅦ」楽しみです。

▲大阪府　いずみんさん：みんな高校生とは思えません。

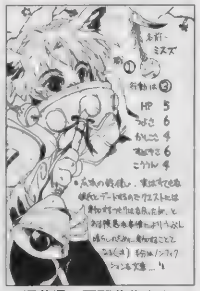
Nights of Knights

クエストナンバー21発表

34号募集分

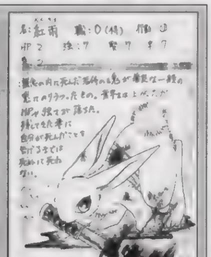
今回のクエスト21は大陸北部極寒の遺跡ノイアールの探索。遺跡中心部にあるアガメムスの神殿で生み出される守護合成妖魔との激しい戦いの中、マジックアイテムの探索が行われました。今回は敵が多く戦闘の比重が高かったため、前衛で戦える戦闘職でないとツライ戦いになったようです。選択はケースバイケース。鍵のかかった部屋には当然ルームキーパーがいるので、どれが良かったというのはなかったと言えます。

▲北海道　鈴城芹さん：何でもさわると……術士系はツラかったようです。

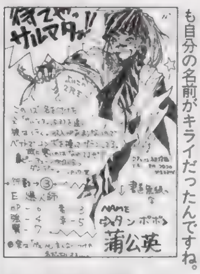


▲福井県　平野恭代さん：うっぷんばらしは大切ですからね。GO！

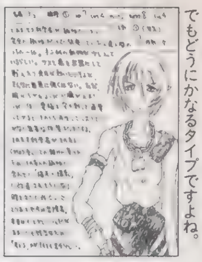
MVP



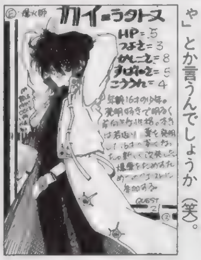
▲北海道　遠坂流斗さん：うさうさ。というか本物のウサギさんです。覚悟を決めれば外見はどんな形でも何とかなるのかもしれません。侍という職業は、典型的な前衛職業のため、ボーナスで攻撃力、防御力などが基本値よりもUPします。まあ当然、他の職業も各種ボーナスが用意されているので選択時にはその辺を想像してみてください。



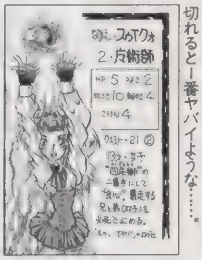
◀東京都　皆川ユタカさん：きっと父も自分の名前がキライだったんですね。



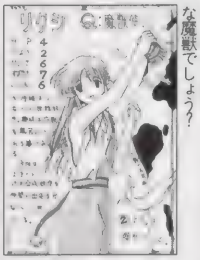
◀大阪府　雨宮五月さん：行き当たりでもどうにかなるタイプですよね。



◀東京都　如月水さん：「そうなんじゃ」とか言うんでしょうか（笑）。



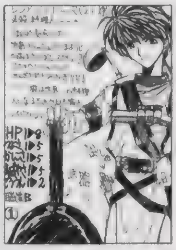
◀愛媛県　たっぷさん：こういう人が切れると一番ヤバイような……。



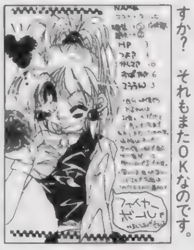
◀千葉県　秘色さん：そのお尻はどんな魔獣でしょう？

◀東京都　伊藤深海さん：バンソウコウが剥がせませんか。花出ますしね。

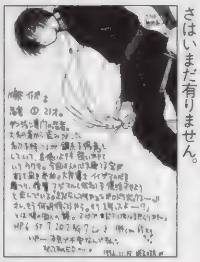
◀北海道　TOMYさん：した乳がバッチリでステキです。



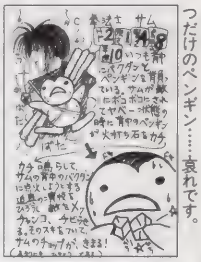
◀北海道　長井みちるさん：竹串はなかなか痛そうな武器ですよね。



◀静岡県　椎名奈々さん：バカ女ですか？　それもまたOKなのです。



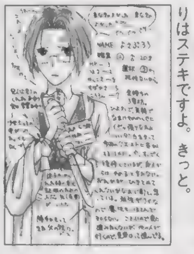
◀茨城県　猫太・Wさん：続編のうわさはいまだ有りません。



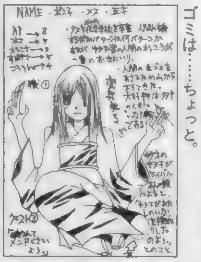
◀愛媛県　GRUさん：火打ち石を打つだけのペンギン……哀れです。

◀埼玉県　TERAさん：赤ちゃんのホッペは気持ちいいですよね。

◀東京都　清和日和子さん：布だらだらの服ってあったかいですし。



◀埼玉県　眠るカバさん：いじっぱりはステキですよ。きっと。



◀石川県　バラ族さん：生ゴミですか。ゴミは……ちょっと。

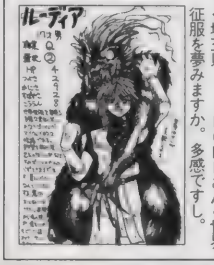
◀広島県　苔紗美丸さん：魔法少女がいいですねぇ。ピラルル。

◀埼玉県　青い優さん：鋭い目が大事でしょう。重力使いですし。

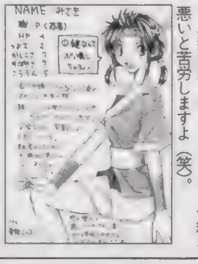
◀香川県　アンソニーさん：シリアスな顔つきでも動機は……。

◀埼玉県　秋之統弥さん：成金趣味な聖騎士さん。本当に聖騎士？

◀大阪府　いずみんさん：なんで彼氏はちっちゃいんでしょう？

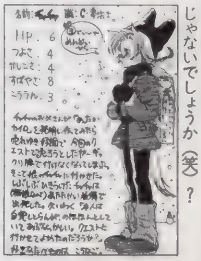


◀埼玉県　R・BOMBさん：世界征服を夢みますか。多感ですし。



◀新潟県　りるひなさん：手癖が悪いと苦労しますよ（笑）。

◀青森県　児玉啓太さん：拳で熱く語ると身体が大変です。



◀長野県　柴田ワタルさん：マズインじゃないでしょうか（笑）？

◀た通り、中段と下段の使い分けにあります。この戦法は竜子だけでなく、他のキャラにも有効な手段なので、ぜひマスターしましょう。もう一つ、超必殺技・ハイパータックルの避け方を。この技は名の通りタックルをする技です。移動距離が短かく、出も遅いのでフィに出されてもガードすることはできるでしょう。問題はそのガードしたときにあります。じつはこの技2段攻撃で、2回目の攻撃のガード方向が逆になるのです。つまり普通にガードしていたのでは、必ず喰らってしまうのです。一度目の攻撃をガードしたらすかさず透かし（ガード中に＋キー前とボタン、もしくはR2）をするクセをつけましょう。ジャンプやいきなり透かしで避けようとするより確実です。さて、どうやら平吉さんが、対久美ちゃん攻略をしているようなので、次回は清子対策をお届けしましょう。（う）

取りあえず今は洗濯機が欲しいのです。近くに銭湯（とコインランドリー）があるので最初は必要ないと思ったのですが、自宅の洗濯物が溜まっていくのを見るにつれ、やはりあると便利だなと思うようになりました。家にいる時間が不規則なうえ、ほとんど寝ているだけなのでなかなか洗濯できないんですよ。で、家に風呂ある癖に銭湯には行くんですね。沸かすのが面倒だから。無理して風呂付きアパート借りたので洗濯機買えなかったんですが、何の意味もなかったような気がする。すでに風呂場は物置です。（田）

ど、どうしたんでしょう？ 一体。これじゃあ、マジメな雑誌みたいじゃないかぁ！ってそれはそれでいいか。ね？（魔）

（ち）はPSとSSをメイン（その内N64も）とし、SFCやパソゲーもプレイできる、読者様に比べると恵まれたゲーム環境にいます。だからこそ、純粋にゲームの出来や趣味性だけで購入できるし、中立的立場でモノを考えることもできるのかもしれません。年少の読者様のことを考えると申し訳ないですけれどね。ただ言えることは、この環境を手に入れるためにガンバった（勉強、仕事で）結果はムダにはならないってことです。良いものを素直に認められるようになるっていいものですよ。やはり。

轟け神谷ヴォイス

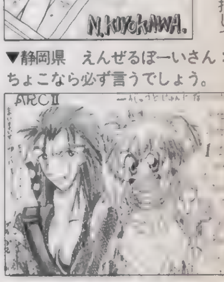
まんが：斎藤和貴（ライディーンですか なんだかこれだと変形した方が弱そうで…グハッ）

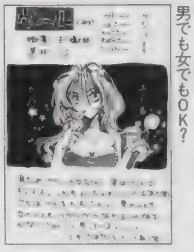
◀東京都　大益実沙さん：楽しスギです。時間かかりますけど

◀滋賀県　ごぢうりさん：グローブをどこから出すのかの謎を解いてもら☗バキッ！

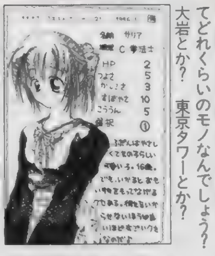
◀埼玉県　矢渡さん：平凡な日常目指してガッツなのです。

▼静岡県　えんぜるぼーいさん：ちょこなら必ず言うでしょう。





◀宮崎県　風水りあさん：なぜ一人身なんでしょう？ 恋人募集中？ 男でも女でもOK？



◀長野県　由貴恵さん：重いモノってどれくらいのモノなんでしょう？ 東京タワーとか？ 大岩とか？

◀秋田県　麻尘薄荷さん：白いあたりも邪悪なのは外見でわからないからでしょうか？

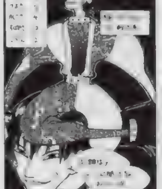
◀長野県　湖山たみさん：小枝を持って歩いているんでしょうか？ もしかして岩男？

◀奈良県　まんぐーすさん：なぜリリムという名前がイヤだったんでしょう？ カワイイ気もしますが。

◀兵庫県　朋鹿さん：先生時がとてつもなくステキです。泣いてるのもいい先生です。きっと。

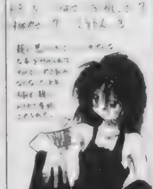
◀岡山県　のぶすけさん：収入の大半がネズミ退治なのは悲しいかもデス。たくさん入れましょう。

◀東京都　姫小松さん：ヤキモチ焼きますよ。好きですからね。でも召喚しなければこっちのモノ。



▲東京都　アウーさん：僧侶は戦闘だとツラスギです。

▲東京都　祥人さん：怪しいです。背中で動きそう。死ななそう。



▲北海道　ベンジャミンさん：いい名前な気もしますが……。

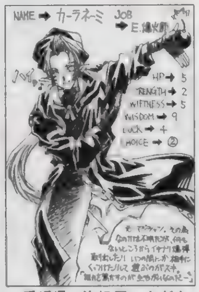
▲東京都　清和日和子さん：ピースは大事でしょう。ダブルピース。

▲大阪府　砂之介さん：ジャイアンのような歌声ですね。

▲大阪府　天雷破さん：レ○ですか。家無き娘じゃないですね？

▲北海道　早霧さん：ハガキウラの設定もなかなかステキです。印刷でますよ。

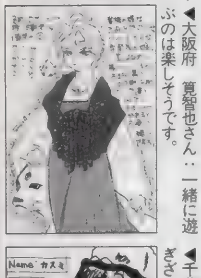
▲神奈川県　きゅさん：飾りですか。でも、宇宙でならの話じゃ……。



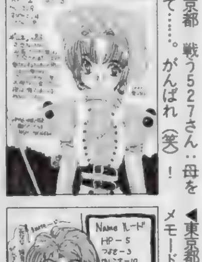
▲愛媛県　海松屋いさぎさん：危なっかしい手品です。見る方もヤル方も。

◀京都府　水無月誠さん：ブタ耳は……初めてです。

◀高知県　寿花丸さん：とても理想が高い気がします。

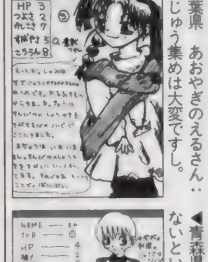


◀大阪府　筧智也さん：一緒に遊ぶのは楽しそうです。



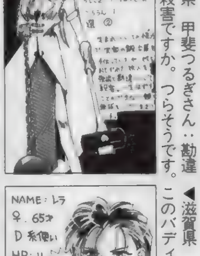
◀東京都　戦う527さん：母を訪ねて……。がんばれ（笑）！

◀富山県　艶山車さん：サイコボールだとセーラー服を……。

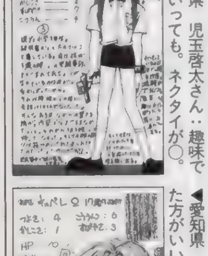


◀千葉県　あおやぎのえるさん：ぎざぎじゅう集めは大変ですし。

◀東京都　TAKERUさん：マジメモードはどんな顔なんでしょ？



◀愛媛県　甲斐つるぎさん：勘違いして殺害ですか。つらそうです。

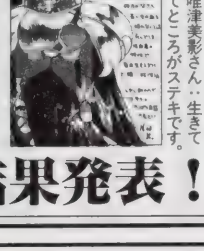


◀青森県　児玉啓太さん：趣味でないといっても。ネクタイが○。

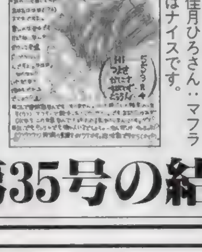
◀埼玉県　矢渡さん：燃えっぷり？ 留年っぷり？

◀滋賀県　ごぢうりさん：65歳でこのバディはマズイです。

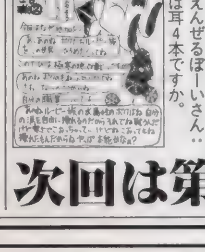
◀愛知県　長月にいなさん：闇い方がいいこともありますしね。



◀大阪府　唯津美影さん：生きてるだけでってところがステキです。



◀東京都　佳月ひろさん：マフラーで戦うのはナイスです。



◀静岡県　えんぜるぼーいさん：ルーピー族は耳4本ですか。

次回は第35号の結果発表！

「あすか−20％」愛と感動の久美ちゃん攻略その10：対戦攻略・中級編④……さて、前回は突然終わってしまって申し訳ないです。前回、竜子のクイックドライバーをガードしたときに、カウンターアタック（□ボタン）をしてはいけない……という話で終わりましたね。では、何故いけないのでしょうか？ クイックドライバーは拳を振りおろしながら攻撃してくる技です。さらに、それを喰らうとそのまま投げ技へと変化する特殊な技。最初の振りおろし部分（中段攻撃なので立ちガードしないと喰らいます）をガードすればなんてことないのですが……。実はこのとき（ガードしたあと）にカウンターアタックをすると何故か強引に投げられてしまうのです。くわしい理由はよくわかりませんが、久美ちゃんを使ううえで、対竜子戦のこの事実だけは覚えておきましょう。さて、基本戦法は前回書い

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選はナシ！　数字は2651でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字は全くナシ。残念ですのです。ラッキー4で掲載されたハガキがどれかは明かしません……偉そうですから。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、今回から、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり）。「投稿用に別？　じゃあ…↓

まんが／福岡県　蒼月（この後熱い夫婦ゲンカ編へと続くわけですね？　ＣＤ２枚組？）

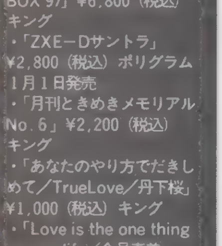
GMCD News

今回のオススメGMCDは「サクラ大戦～」だ。ＯＰの「激！帝国華撃団」を始め、ゲーム中に使用された曲が全部で11曲も収録されているのだ。とにかく聴くべし!!

現在発売中
- 「サクラ大戦帝撃歌謡全集」¥3,000（税込）BMGビクター
- 「激！帝国華撃団」¥600（税込）BMGビクター
- 「WAR-ZARDサントラ」¥3,200（税込）ビクターエンタテインメント
- 「ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.7」¥3,000（税込）キング
- 「ファルコム スペシャルBOX'97」¥6,800（税込）キング
- 「ZXE-Dサントラ」¥2,800（税込）ポリグラム

1月1日発売
- 「月刊ときめきメモリアルNo.6」¥2,200（税込）キング
- 「あなたのやり方でだきしめて／TrueLove／丹下桜」¥1,000（税込）キング
- 「Love is the one thing in your life／金月真美」¥1,000（税込）キング

1月8日発売
- 「サイキックフォース ドラマCD」¥2,500（税込）ポニーキャニオン

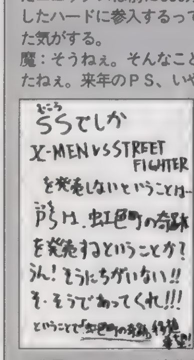


◀ZXE-D

ゲームソフト激論座談会

「PS販売台数って国内400万台ですか。で、年末年始で500万台を予定って聞きました。スゴイですねえ。もうここまで来たらハード自体のパワーアップはそんなに気にせず、良いゲームを作ることだけを考えた方がいいと思います。RAMを増やしたりすることでスゴイゲームが発売されるとは思いますが、それをやっちゃうとPCエンジンの二の舞だし。PCは変なハード多発のせいでイロイログチャグチャになっちゃって寿命が縮まったと思います。とにかく、もっと革新的な技術が確立されるまで、PS本体のニューバージョンには反対です」山口県　シイタケそうじろうさん：

魔：どうもです。座談会です。シイタケさんの言うとおりかもしれないなんて思っちゃったりして。
う：まあ、正論でしょう。
ち：ハードは十分とはいえなくてもかなり売れたから市場は形成されたと考えていい。あとはソフトですからな。
ほ：そういえば前々号話題になったエニックスは前に500万台達成したハードに参入するって言ってた気がする。
魔：そうねえ。そんなこともあったねぇ。来年のＰＳ、いやゲー↓ム業界はまだまだ一波乱ありそうだなぁ。楽しみ。ワクワク。



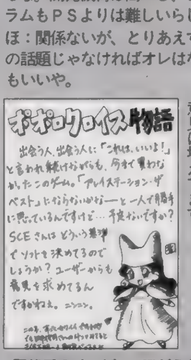
◀鹿児島県　ボイスカさん：お願いしますよ。カプコンさん。

「なぜ、クソゲーって発売されるんでしょう？　DPSとか読んでれば、ユーザーがナニを望んでて、どんなゲームを作れば売れるかがバッチリわかると思うんですけど。いや、売れるかどうかはわからなくても、こんなゲームは作っちゃいけないってのはわかるでしょう？　おかしいですよ。なんだか。反省してほしいクリエイターってたくさんいるし」埼玉県　まんなカラストダンスさん：

う：でも昔よりもクソゲーって減ってる気がする。
魔：そうね。で、逆に良いゲームは格段に増えてるよね。これは絶対買わないとイカン！ってゲームはこんなに無かったモンなぁ。
ほ：私はパソコンでよくつかんでました。
ち：ゲーム屋さんに行ってからどのゲームを買おうか悩まなくなったし。どれが自分の趣味にあったゲームかだいたいわかるもんなぁ。
魔：まあ、それだけ、ゲーム市場に幅ができたってことでしょう。
「オレはＲＰＧが好き」から「オレはＳ・ＲＰＧで経験値をチマチマ稼いで転職させるのが好き」っていう感じで、ディープになって↗きているっていう。
う：でも……大作は少ないよね。確かに中作は多いけど。
ち：それだけ大作を作るのは難しいってコトでしょう。
ほ：きっと何年か後には良いゲームしか発売されなくなるんですよ。
魔：だといいよな。マジで。

「『パラッパラッパー』いいですねえ。知らないうちに友だちと８時間くらいやり続けてました。しかも約千円引きの¥3,900で買ったし。『クラッシュバンディクー』もそれなりに楽しかったし、なんかSCEのソフトもそれなりに良くなってきている気がします。じゃないですか？」神奈川県　ひろまさかさん：

う：私も同じ様な値段で買いました。楽しいですな。
魔：ＰＳ市場はとんでもない発想から生まれた実験的なソフトがちゃんと成功してるのがステキ。まあ作るのがカンタンっていうのもイロイロと関係してるんだろうな。
ち：Ｎ64じゃお手軽に勢いでゲーム作るってデキなさそうですからな。開発機材は高いし、プログラムもＰＳよりは難しいらしいし。
ほ：関係ないが、とりあえずＳＳの話題じゃなければオレはなんでもいいや。↓



◀埼玉県　葉月朋夜さん：この手の意見は増えてます。

「『黄昏のオード』ってどうなんでしょう？　DPSであんまり取り上げられないからわからないんですけど。教えて下さい」鹿児島県　正樹楠さん：

魔：……みゅ～。基本は普通のＲＰＧなんですけど……せっかくの歌システムが大笑いです。
ち：「ハオベリュナニミ～」とかわけわかんない音楽によるヤツね。
魔：売りがなぁ……あれじゃあなぁ……。キワモノな感じ。
う：イヤ、でもその辺が気になる人は買ってみるのもいいかも。
ほ：どっちなんだぁ！
魔：オレはとりあえず買わん。

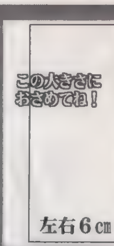
「ＰＳベストをユーザーが決められるようにして欲しいです。企業の勝手というか、好意でベスト入りのソフトが決まってる気がします」兵庫県　バタリオンさん：

魔：ベストは企業の良心だと思うんですよ。ハードが売れればおいしいＳＣＥ以外は、そんなうまみないもん。「闘神伝２」とか「第４次Ｓ」なんてベストでなくてもそれなりに売れただろうに。
う：ベストってハードを買う時にはとても大きいと思うけどね。
ほ：「あすか」ちょっと変わってベストで出たらまた買っちゃう人。
一同：は～い。

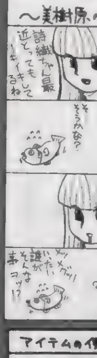
お笑い４コマ道場

マンガですか？　付録PQスペシャル上巻の掲載量のスゴサはいかがでした？　下巻でもやるですから期待してほしいのです。思いついたら送っておくと、ポイントがメチャメチャ増えますぞ！　　（魔）

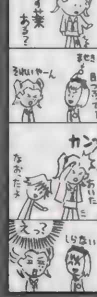
４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントですかも？）！



◀神奈川県……ステキです。そうかぁ……テレカと同じで度数切れると使えなくなっちゃうんですね。

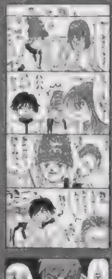


◀……つきーさん：ピチピチしててステキ。それにしてもなぜ？　まあ、アイドル化はイロイロ言われてますし。ＣＭ……（笑）



◀富山県　はせふーさん：ドッヒャー！……投げつけてたんですか。そうかぁって言うような……でも本当の所どうやって使ってるんでしょう？

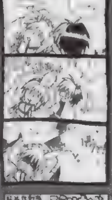
◀……むのが、かわいいのです



◀……ちゃいますよね。ついつい……

◀……マーでつかみ取る。そこでスーチーステ……

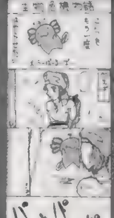
◀……な告白は少しいやかもしれません。



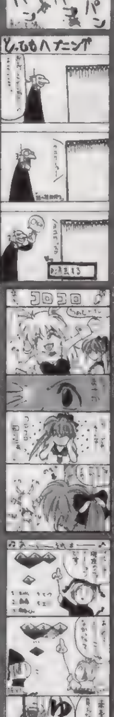
◀……です。ピキーンはどうにかしないとマズイでしょう

◀……れば寂しくないです。よかったね、エミリオ。ね？　だめ？　……４人も……

◀高知県　寿花丸さん：いくらなん……です。……ので、……てあげてください。



◀茨城県　黒霧はるのさん：飛び散らせて楽しいモノなんでしょうか？……ゼリーみたいだけど。



◀愛媛県　tkeさん：消さ……だって絶対パラメータ要素が多そう……ですからねぇ……ステキなトイレタイ……う。あんま上の方だとペルソナがみえにくいデスし。

◀……雀之涙さん：大事でしょ……

しまうのです。これを回避するためには、おとなしくガードすること。これにつきます。ヘタにガードキャンセルを狙ったりすると、基本的に必殺技のコマンドは下方向にキーを入力する必要があるので、立ちガードが崩れてしまうことがあるためなんですな。大体、相手は着地後にスキなく攻撃を繰り出してくる場合が多いので、ガード後それを避け、相手の攻撃のスキをつくというのが確実。その場合は、一気に間合いをつめられるしゃがみ強攻撃からの連続技、もしくはダッシュ攻撃がいいでしょう。あと、久美は清子ちゃんほどではないモノの、リーチの長いスライディングを持ってます。これで浮かされるとその後のダッシュ攻撃をからめた連続攻撃が痛いので、これにも注意が必要です。だからといってしゃがみガードばかりしているとボール（中段攻撃）が来ちゃうしね。というわけで、強敵・久美攻略は次回に続く。（汗）

さらに50円かかるのかよ！」という方も多いとは思いますが、封書で送る場合ならハガキ大の紙を１枚増やすのは、それほど負担にはならないハズ。申し訳ありませんがよろしくお願いします。ポイントが違う！　っていう申請も、投稿とは別のハガキでね！　なんだかお願いばかりですが、ＤＰＳども参加者が多くなってきた現状、これ以上間違いを増やさないためにはイロイロと大変だったりします。御協力下さい。キチンとしなくちゃいけないですしね。　（魔）

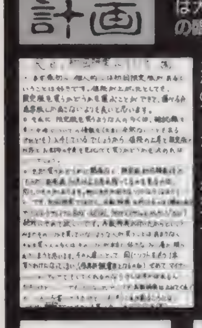
★緊急広告★１月22日発売の電撃プレイステーションDでは、「CDの奴隷」という名の読者ページを用意しています。オリジナル企画の他に、ナイナイの外伝（これまで惜しくも掲載できなかったハガキ特集）とか、お笑い４コマ道場などおなじみのコーナーもバッチリ掲載。昔送った貴方のハガキが採用されてるかもしれないです。こりゃぁみんな買わなくチャだわ！　異常、いや委細、これまたいや、以上宣伝でした。（魔）

前回半分消えちゃってたので、改めまして完全版・愛しの清子ちゃん攻略その8：サブタイ・基本ポテンシャルの差を埋めろ！憎いあの子にゃこの手でGO!!の巻：そろそろ基本戦略の掘り下げはもういいかな、って気もするので（今までの戦略が果たして基本戦略だったのか、という質問はとりあえずナシ）、そろそろキャラ別の戦い方を見ていこうかな、なんて思います。今回はひとまず、現段階での最大の敵であり、ポテンシャル的にも清子ちゃんの上を行っていると思われる久美攻略、これでいきましょう。（う）さんが使って、これがまたいやらしいんです。特に問題なのがジャンプ強キック。これは2段攻撃になっているので、1回ガードしたからといって気を抜いていると、2段目の攻撃をくらってしまいます。そうすると、相手のゲージがたまっていた場合など特に悪夢で、リボンスライサーという巨大すぎるオマケまで付いてきて

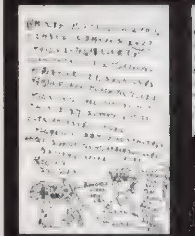
PS拡張計画

さて、PS自体の拡張性、発展性に疑問をお持ちの方に提案です。自主的にいろんな楽しみ方を実行してはいかがでしょうか。（ち）

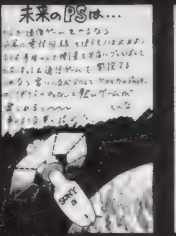
能動的拡張計画その①視覚の拡張計画。まずは大画面テレビに挑戦。これだけでもゲームの臨場感が変わってきます。出来れば25インチ以上のモニタにしましょう。高級機にしなければそこそこのお値段で変えるはずです。ただ、画質を考えると各社のトップモデルにこした事はないですが。28インチクラスのワイドTVで実売10万円前後（通常の四角いTVならもっと安い）なので思い切って買ってみてもよいと思います。機能的にはダブルウィンドウなんかはゲームユーザーには便利ですね。実際、ドラマを見ながら経験値稼ぎとか出来ちゃうんで良いです。つづく



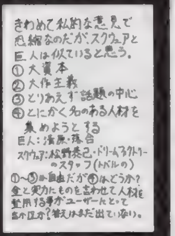
▲青森県　[illegible]なSさん：[illegible]なのでした。トホホです。



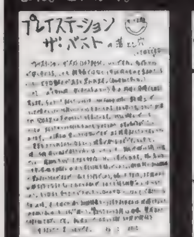
▲岐阜県　小酒井正和さん：感触がいいですよね。とにかく。



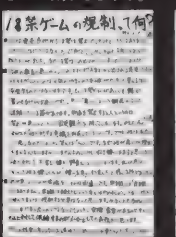
▲千葉県　小泉英夫さん：ソニーなら出来る！　気がしますが。



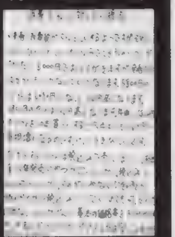
▲広島県　みそぎさん：もう少し待ちましょう。それがよいです。



▲広島県　此土さん：でも欲しいソフトは買ってしまう気も。



▲秋田県　月見里さん：当然こういう意見も、ありでしょう。



▲岩手県　三島金八さん：消費税、上がっちゃいますよね。きっと。

他機種のことも話したい

ずいぶん買ってないソフトが溜まってしまいました。欲しいものはあるけれど総額は、かなりなものになるし、ほかにも買いたい物があるし大変です。まずは『バラッパ』かな。　（ち）

パソコン　12月は「YU-NO」と「鬼畜王ランス」、「キャンキャンバニープルミエール２」、「放課後恋愛クラブ」あたりのアダルト大作が発売されますね。「ランス」だけちょっとプレイして見ましたが、ちょっと戦闘が淡白でした。期待していたのですが……。あと、95用に「シヴィライゼーションⅡ」が出ますんでシブメですがこれもイイかも。

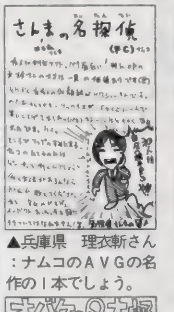
SS　「銀英伝」も「コップ２」も「TFゴールドパック」も「大運動会」も「ガンダム外伝」も買ってません。年末には「キャンバニ」も出ますし、「ハイパーセキュリティーズ」大変です。そういえば「ユナ」や「ファイターズメガミックス」もありましたか。全部買ったらけっこうな額になりますなコリャ。年明け以降のことは後で考えることにします。

N64　『マリオカート６４』やりながら「ドラクエⅢ」でもやりましょう。任天堂系はそんなもんでしょうか。あとは、３月位が発売予定の「スターフォックス６４」まで有力なオススメソフトは無いですね。「マリオカート64」年末に出て良かったかも。

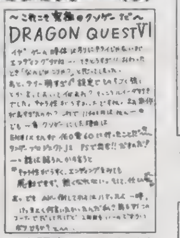
その他　FXが秋葉原で最近一気に値を下げています。「ブループレイカー」とセットで¥19,800とか。在庫一掃セールという感じなのかもしれませんが悲しいですね。そういえば、ネオジオは「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」以降何を出すのでしょうかねぇ？

クソゲーマー万才

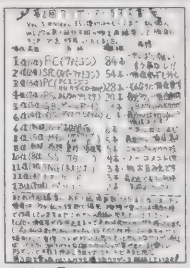
年末はすごい数のソフトが発売されます。でも、今年は欲しいソフトが少ないので、裕福なお正月が過ごせそうです。　（う）



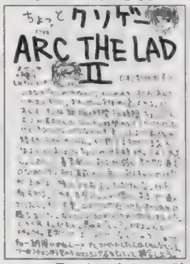
▲兵庫県　理衣新さん：ナムコのAVGの名作の１本でしょう。



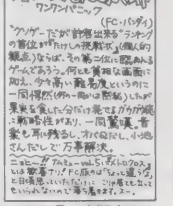
▲大阪府　アリクイさん：イロイロな意見がありますから。



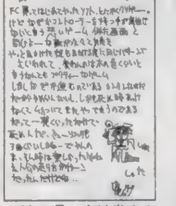
▲埼玉県　バードマスターさん：勝手に大賞にしましたね。OKです（笑）。



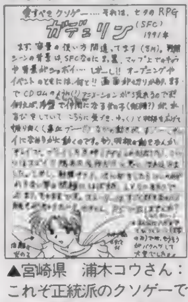
▲秋田県　十一夜さん：確かにラスト近辺は……ムチャな気がします。



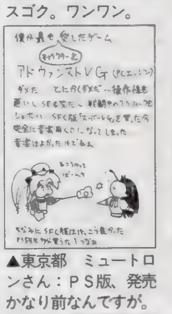
▲山形県　古関章さん：難しかったですよね。スゴク。ワンワン。



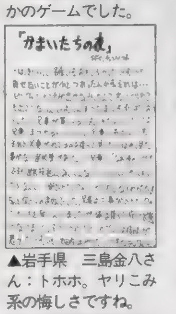
▲埼玉県　中蛇雀さん：中毒性があるなかなかのゲームでした。



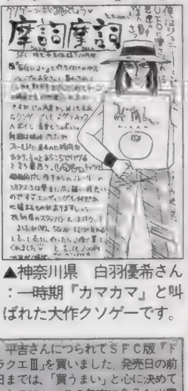
▲宮崎県　浦木コウさん：これぞ正統派のクソゲーですね。「ラクーン」とか。



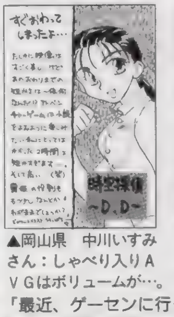
▲東京都　ミュートロンさん：PS版、発売かなり前なんですが。



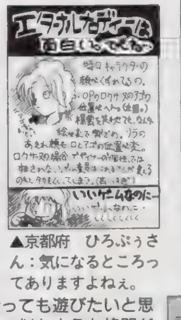
▲岩手県　三島金八さん：トホホ。ヤリこみ系の悔しさですね。



▲神奈川県　白羽優希さん：一時期「カマカマ」と叫ばれた大作クソゲーです。



▲岡山県　中川いずみさん：しゃべり入りAVGはボリュームが…。



▲京都府　ひろぷぅさん：気になるところってありますよねぇ。

「最近、ゲーセンに行っても遊びたいと思うゲームがありません。似たような格闘ゲームばかりで……。STGやPZGが好きなボクとしては、昔ほどゲーセンは楽しい場所ではなくなってきています。何とかならないでしょうか？」東京都　品紋さん：

久々にヘビーな話題ですね。確かに格闘ゲームが好きな私でも最近ゲーセンには行かなくなりました。興味を引くゲームがないのもそうですが、家庭用ゲームの質が上がってきたからですかねぇ？　これがいいことかどうかはわかりませんが、お金を使わなくて済むというのは、貧乏な私にとってうれしい限りです（笑）。まぁ、ビデオゲーム以外にも楽しいものを見つけては？

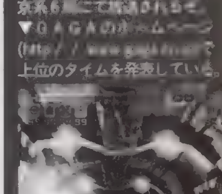
平吉さんにつられてSFC版『ドラクエⅢ』を買いました。発売日の前日までは、「買うまい」と心に決めていたのに……この年末に余分な出費でイタタです。しかし、いざプレイしてみるとこれがかなり楽しい。システムも細かい部分が、今風にアレンジされていて楽しいやら、懐かしいやらで、もうバッチリです。中でも「ウィズ」風（は、ちょっと言い過ぎ）のキャラメイクがアツイのです（仲間キャラのみ）。私は、なかなかゲーム本編が始まりません。「昔遊んだからいいや」とか「ドラクエⅠ・Ⅱがイマイチだったから」と思っている人には、とくにオススメします。『FFⅦ』が発売されるまでは十分遊べそうなボリュームです（予想。何せまだクリアしていないので……いや、すまんス）。

かなめBOX

まんべい　白虎かなめ（わかりやすいプレイです　すればいいのでしょう　このゲームは）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●最速になって'97アトランタE３に行こう!!
超綺麗なグラフィックと抜群のスピード感が楽しめるPSソフト『ファイナリスト』。この度、発売元のギャガ・コミュニケーションズでは、このソフトの最速クリアタイムを競う"最速ファイナリスト・キャンペーン"を実施するぞ。最速クリアタイムをマークした上位２名は、なんと'97年の６月19日～21日にアトランタで行われるE３（Electronic Entertainment Expo）にペアで招待されるのだ。応募方法は、官製ハガキに、氏名・年齢・職業・住所・電話番号・自分がマークしたベストラップを記入の上、〒106東京都港区六本木1－1－35イースト六本木ビル／ギャガ・インタラクティブ キャンペーン係まで（応募締め切り：３月３１日消印有効）。
●あの往年の名作が甦る!!
PSにRCGで登場したアニメ『マッハGoGoGo』が30年ぶりにTVに復活するぞ。このアニメは、'67年～'68年にかけて全52話が放送され、アメリカでも「SpeedRacer」のタイトルで人気のあった作品。'97年１月９日より毎週木曜日19：00～19：30テレビ東京系６局にて放送されるぞ。
▼GAGAのホームページ（http://www.gaga.co.jp/）で上位のタイムを発表している。



■魔王29才くん：いくぞ爆裂バカライター。職業ムダ使い。現在マジでやばいくらい貧乏。ボーナスいいなぁ。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。突然帰っちゃうのは……ラフ待ってるのに……。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。N64編集部に行くと大抵いるのでとても便利。

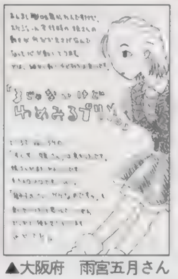
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。なんだか機嫌がいい。オレラがつらそうだから？

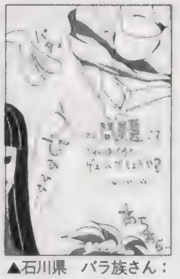
ヒットさせたときにでも、反射的に入力しておけば、すぐにダッシュ攻撃につなげられるのでラクチンです。覚えておいて損はないと思います。連続技の途中でラリアットが暴発しちゃう人などは練習しておけば役に立つでしょう。ワンタッチ必殺技のほうも、必殺技特有のしゃがみ動作が無いのでフェイントなどに使うと有効です。対空として使うのもいいかもしれません。最後に余談ですが、床部の中では最近「あすか」の対戦が行われていないのでみんなウデがなまってしまってるかもしれません。やっぱり、対戦のウデは対戦の中からつちかわれるんですな。第2回メガファイトでは私(すいませんこの頃は例の技を封印してませんでしたので)と平吉さんが決勝まで進めましたが、もうてんでだめです。続編に合わせて修行しなくちゃいけないなと思います。某誌にも開発中らしいと載ってましたしね。それではまたの機会に。

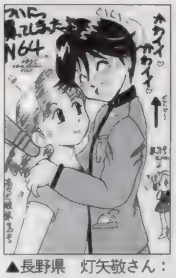
マッピーの大航海時代III

まんが／宮須弥（そりゃマジヤバっすぅ〜。）・イラスト／岩瀬さとみ

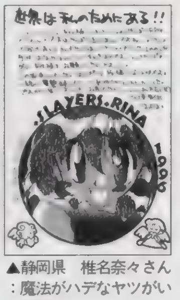
▲福岡県　雀之涙さん：ゲームが発売されてからも楽しみです。


▲大阪府　雨宮五月さん：チビキャラカワイすぎです。よくぞここまで。

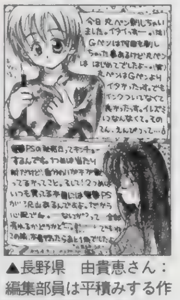

▲石川県　バラ族さん：パタパタしてる耳がウサウサでステキです。


▲長野県　灯矢敬さん：早くぅの表情がステキです。カワイイですよ。

▲徳島県　春日春さん：「FF」やりながらコレでしょうか？

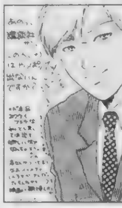


▲静岡県　椎名奈々さん：魔法がハデなヤツがいいですよね。


▲長野県　由貴恵さん：編集部員は平積みする作戦とか実行してます。

▲岩手県　伊藤勇太さん：なぜ弟さんがエミリオ？人気なんでしょうか？

◀埼玉県　TERAさん：年末でばっちり買いましょーです。


◀滋賀県　ゴン太さん：もう少し活躍しても○ですよね。

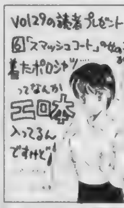
◀滋賀県　ごぢうりさん：指突き出してグーでブー。

◀北海道　TOMYさん：時間がかかるのが欠点です。

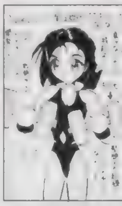
◀神奈川県　多奈竜さん：カワイイショート娘多いです。

◀東京都　伊藤深海さん：マスイは気を付けないといけません。ね、ケロピョン。

◀滋賀県　ごぢうりさん：この人の髪はもう……。



◀大阪府　唯津美影さん：ブルセラですよねえ。

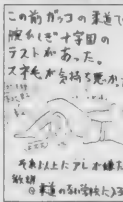

◀埼玉県　大類敦士さん：ソレはソレでいいような。

◀静岡県　山本匡司さん：心の中の扉の向こう……。

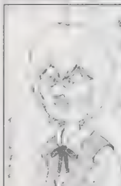
◀青森県　児玉啓太さん：もっと広めましょう。すると幸運が……ってウソです。

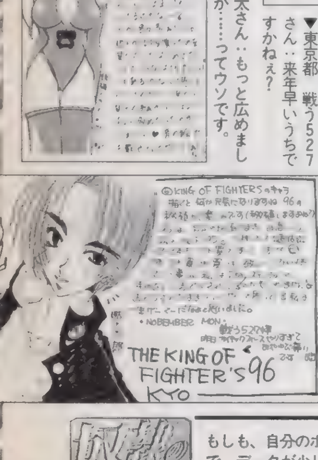
◀島根県　うどうジン江さん：やります。授業中は特に。

◀香川県　安部茂樹さん：がーん。ズガーン。

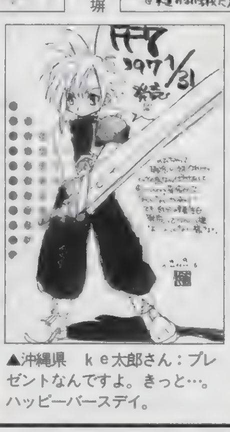


◀千葉県　ケンさん：イヤですよねぇ。普通の男なら。


◀香川県　安部茂樹さん：塀マンな感じです。



▼東京都　戦う527さん：来年早いうちですかねぇ？



▲沖縄県　ke太郎さん：プレゼントなんですよ。きっと…。ハッピーバースデイ。

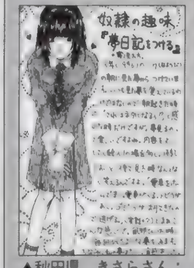
▲埼玉県　toricoさん：シビアにならなければいけないこともあります。

◀宮崎県　一郎あきらさん：電撃PS-Dもよろしくなのです。

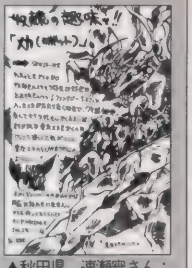
◀東京都　かせきらいたぁさん：長すぎでもいいですよね。短いより。

奴隷の趣味

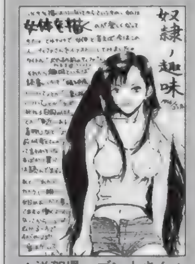
なんでこんなに趣味ってあるんでしょう？　おかしいなぁ？　実はみんな言わないだけで、本当はムフフと暮らしてますね？　そうですね？　まったく。教えて下さいよ、早く。〔電〕



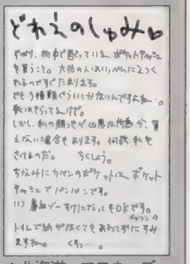
▲秋田県　きさらさん：触感があるのは良いですねぇ。楽しそうです。



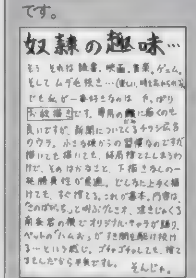
▲秋田県　速瀬宵さん：極めてみるのもステキですよ。きっと。



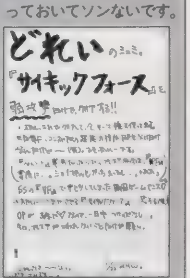
▲滋賀県　ゴン太さん：女体も読書もカメラも○です。



▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：まあ、もらっておいてソンないです。



▲新潟県　ぴおうさん：ハムおさんがよさげです。ボロボロ向き。



▲愛媛県　みりんさん：これまた楽しげです。やりつくさないと。

「投稿が趣味なんです。ハガキ送ってるのは奴隷だけですけど。そこで趣味のコーナー宛の内容ではないかもしれませんが、質問です。DPSどって同じ人のハガキが同じ号に何枚も採用されてるじゃないですか。アレってどういうシステムになってるんでしょう？　それと一挙掲載されてる人って1回に何枚くらい送ってるんでしょう？　教えて下さい」広島県　カイバルランチュウさん：

投稿が趣味スペシャルと題してお答えしましょう。基本的にDPSどでは、まず、ハガキの裏を見て採用作品を選択します。この時、ウラや名前は一切見ません。とにかく送られてきたハガキの内容だけで決めます。過去に送られたモノに最新のハガキを＋してすべて同一線上で見返します。ハガキの裏の内容のみで決定されるため、同じ人が複数枚採用されていても最初の段階ではなんとなくしか（絵柄とかですよね）わからないのです。あと、1回に何枚送ってくるかという質問ですが、過去に送られてきたモノも毎回チャンスがあるので、1回に1枚しか送らない人でも一気に5枚掲載ありていうこともおおありです。ボツの無いのが奴隷システム。ハガキの表のメッセージは担当はとても嬉しいですけど、採用には関係ないのでした。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。ね？　そうですね？　きっと。

ライターリスト

■うききくん：N64買ったのにやるヒマないね。トホホ。もう少しで年末なので頑張りましょう。

■さとちーくん：パソコンの壁紙を気分で変えるのが趣味な貴方。これまた年末でボロボロでござるね。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。なんだか1人暮らしが充実してきてるようで大笑いです。

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。でも最近はそんなでもなし。「トゥルーラブ」にクビったけ。

読んでいる人はありがとうございます『あすか120%スペシャル』欄外キャシィ攻略その5：好評なのかわかりませんがキャシィ攻略もついに最終回です。今回は、(ち)が実際に使っている、実戦に役立つ？ 秘密テクニック（知っているかもしれませんが）をお送りします。「L1ボタンを使いこなせ」：ゲームのマニュアルにも書いてあるのでご存知かとは思いますが、L1ボタンと十字ボタンを組み合わせると簡単に必殺技が出ます。キャシィの場合は、L1と↓でキャシィラリアットがでます。また、L1を単独で押すとダッシュができますし、L1と攻撃ボタンを同時に押すとダッシュ攻撃を出すことが可能です。で、このダッシュ攻撃は実は連続技に組み込むことが可能なのです。つまりキャシィ最大最強の連続技の締め、ダッシュ強攻撃はごく簡単に出すことができるわけです。さらに、例えば立ち強攻撃なんかを相手に

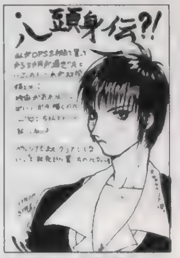
▲兵庫県　奇駄星寿さん：渋い声ですよね。高校生？

▲秋田県　まいまいさん：ペペペペさえなければ……もっと……。

▲神奈川県　貞雅さん：魔法の様に使いましょう。ペルソナー。

▲栃木県　東沙都美さん：「3」でもばっちり大活躍です。

▲岐阜県　中村由花子さん：ピエールって名前になってても大丈夫。

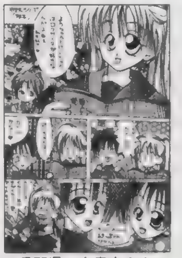


▲大阪府　紅阿夏さん：「3」にドキドキしているころですか？

▲千葉県　オーラちからさん：LD出ないかと待っている人間多いです。

▲茨城県　まみこさん：「闘神伝3」にはいないようです。

▲岡山県　中川いすみさん：アヤセ、カワイイですよね。個性的で。

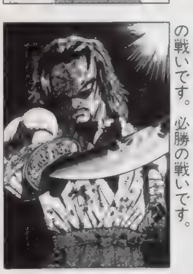

▲長野県　由貴恵さん：じっくり遊ぶとキャラの良さって出てきますよね。

▲長野県　湖山たみさん：7匹ですか。大変そうです。子猫増えるし。

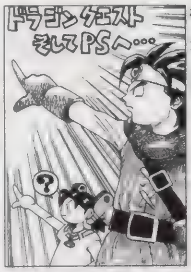
▲東京都　吹田るみさん：そうでもないんですが……いやそうかも。

▲広島県　高Qさん：しょうがないですよねぇ。続編希望。

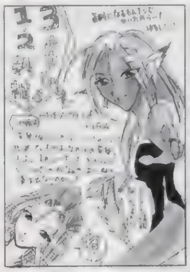
▲茨城県　堀川しんらさん：カワイイ顔でチェーンソウ！　グィーンです。


▲千葉県　小泉英夫さん：勝つための戦いです。必勝の戦いです。

▲東京都　祥人さん：SPなくなるまで生かしておかないと。

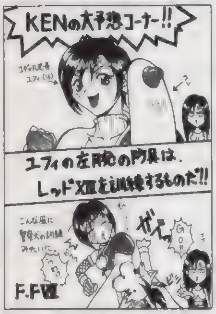


▲千葉県　小泉英夫さん：ビシッと移植も決まれば……。


▲静岡県　えんぜるぽーいさん：ハデにすればおもしろそうです。

▲宮崎県　RGM-79さん：レミット、ワガママでカワイイと評判です。

▲岡山県　のぶすけさん：足技でゴーですよ。連打連打！

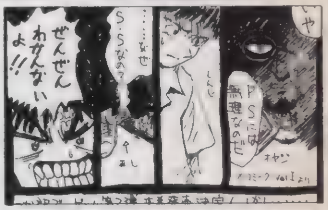


▲大阪府　KENさん：警察犬カールな感じでステキです。レベルアップはこれで？

▲広島県　DDTさん：なかなか敵さんが強いですよね。プラズマだし。

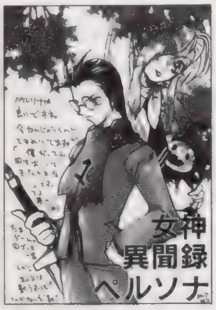
▲東京都　つかりさん：仲良しですから。未来に向かって行くのです！

▲北海道　鈴城芹さん：もう少しシナリオが……。ノリ自体はいいと評判なんですけど。難しいです。



▲静岡県　安兵衛さん：ぜんぜんわかんないよの顔がハードモードでステキです。格闘ゲームで修羅になっても○。

▲北海道　長井みちるさん：エミリオの「みー」は……「みー」わぁぁぁぁぁ！　ロックでも何でもOKな気がします。



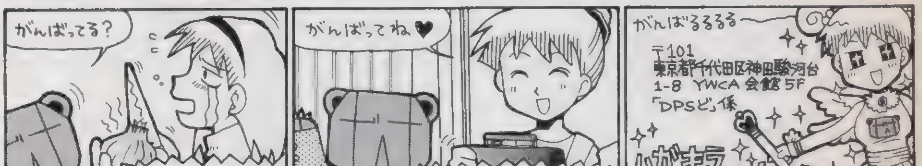
▲東京都　谷川蛍雪さん：仲間がみんな個性的ですし。しょうがないですよ。

▲静岡県　秋河織斗さん：何度もやり直すのが○なのでしょう。

▲埼玉県　toricoさん：ブラドの2重人格は人気です。悲しいですけど。

いろんなハガキで宇宙一計画

ハガキは書けるまたは描けるときに書いておかないとこれまた国家の一大事。DPSどにとっては悲しみの百年戦争なのです。なので条約を結びましょう。貴方と私の条約です。1日1枚！　とはいいません。2日で1枚、3日で1枚。お願いしたいの本当です。これからガンガン読者ページが燃え上がります。だからみんなでガンバりましょう。もしもイヤって言われたら……泣ける。男泣き。ドーパミンチュワー。生意気ざかりのあなたに喰らえオラのパワー。



最後奴隷！：問題です。今回の奴隷に漢字の「ま」はいくつあったでしょう？　突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「ま・答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　今は4コマが熱いかもしれません！

電撃PlayStation 37号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（右ページの創刊2周年記念プレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月16日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]ネクストキング ②[特報]ドキドキプリティリーグ ③[巻頭]プリンセスメーカー ④[巻頭]バイオハザード2 ⑤[攻略]新スーパーロボット大戦 ⑥[攻略]ソウルエッジ ⑦[攻略]女神異聞録ペルソナ ⑧[攻略]アークザラッドII ⑨[攻略]エターナルメロディ ⑩[攻略]レイジレーサー ⑪[攻略]闘神伝3 ⑫[攻略]闘魂烈伝2 ⑬[格闘]ＴＯＢＡＬ２ ⑭[格闘]リアルバウト餓狼伝説 ⑮[格闘]セイバーマリオネットＪ ⑯[格闘]ブシドーブレード ⑰新作ソフトレビューthe DEEPER ⑱ビックリＰＳ新記録 ⑲4色奴隷 ⑳電撃プレイクエスチョン ㉑ウラワザデータベース ㉒[まんが]ソウルエッジはじめて物語 ㉓電撃コラムス ㉔[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉕[ＲＰＧ]ファイナルファンタジーVII ㉖[ＲＰＧ]サガ フロンティア ㉗[ＲＰＧ]テイルズ オブ デスティニー ㉘新作ソフトステーション ㉙ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？ ㉚電撃ランキングステーション ㉛ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㉜電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ ㉝新作ソフトスケジュール ㉞[別冊付録]電撃プレイクエスチョンSPECIAL Vol.4上巻

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ224～225のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩ＳＡＮＫＹＯＮ・ＡＳＵＫＡ ⑪ハンドル型コントローラ

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】ＰＳで動作するＣＤ付録の付いた雑誌やムックを購入したことがありますか。

①HYPERプレイステーションREMIX VOL.2または3を購入 ②ムック（攻略本）を購入 ③どちらも購入したことはない ④どちらも購入 ⑤その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】電撃プレイステーション37号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【21】次にあげる各プレイステーション専門誌について、他の雑誌に比べて優れていると思う要素、劣っていると思う要素の別に、強く感じるイメージをそれぞれ最大3つまで選んでください。（番号と雑誌名の対応：[１]電撃プレイステーション [２]ファミ通ＰＳ [３]プレイステーションマガジン [４]ＨＹＰＥＲプレイステーション [５]ＴＨＥプレイステーション）

①独占情報の多さ ②新作情報の充実度 ③攻略の充実度 ④ＲＰＧの充実度 ⑤美少女系の充実度 ⑥格闘系の充実度 ⑦海外ゲーム（洋ゲー）の充実度 ⑧ニュース・関連情報の充実度 ⑨ウラワザの充実度 ⑩ランキング・データ類の充実度 ⑪付録の充実度 ⑫読者コーナーのおもしろさ ⑬掲載タイトル数の多さ ⑭全体のページ数の多さ ⑮誌面の読みやすさ ⑯内容に対しての価格の安さ ⑰全体の内容の濃さ ⑱内容のマニアック度 ⑲おもしろい企画の多さ ⑳表紙の良さ ㉑広告ページの多さ ㉒よく売れているというイメージ

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.34

1.アスキー三位一体体験版

山本輝彦（富山県）岡部涼太（群馬県）水野豊（千葉県）佐藤勇一（埼玉県）三輪弘晃（岐阜県）酒井陽介（愛知県）池田大輔（千葉県）石野貴俊（千葉県）松田純一（千葉県）岡崎和夫（新潟県）原晃児（宮崎県）山口能弘（茨城県）珍田敬宗（青森県）松下章太郎（広島県）北野広郷（愛知県）久保田光則（静岡県）池田優（埼玉県）伴拓（長野県）菊池圭太（埼玉県）竹内也人（愛知県）佐藤公厚（神奈川県）宇榮原真之（沖縄県）山根基志（京都府）伊藤仁紀（大阪府）杉浦弘高（大阪府）井上浩章（兵庫県）前島弘一（埼玉県）森岡大輔（宮城県）小関祐二（長崎県） ほか計１００名

2.「すらいムしよう！」腕時計

岩佐珠未（大阪府）羽曳野友恵（石川県）小谷民子（大阪府）

3.球体スピーカー「３２Ｓ６４パレーラ」

深山則子（東京都）

4.球体スピーカー「パレーラ」

鳥山裕（神奈川県）

5.「スターグラディエイター」デモＣＤ

飯島貴（埼玉県）垣貫健（滋賀県）大和篤（福岡県）大西日登志（徳島県）皆木良樹（東京都）佐藤直文（宮城県）家入大亮（東京都）佐々木俊介（神奈川県）加山雄大（大阪府）荻野隆之（群馬県）岩沢利江（新潟県）新井琢也（大阪府）久保晃司（岡山県）御堂平太（大阪府）高井恒治（埼玉県）荒島俊也（北海道）飯嶋直人（徳島県）高木敏行（埼玉県）木下浩（三重県）北村明美（長野県）

6.「アークザラッドII」テレホンカード

佐々木淳子（宮城県）伊藤浩子（愛知県）西川響子（福島県）北条智子（栃木県）勝浦恵子（徳島県）

7.「はるかぜ戦隊Ｖフォース」ソフト

須頭隆一（熊本県）木村竜馬（高知県）村尾佳美（新潟県）

8.「Ｗ'Ｓ」サイン入りポスター

菊池年記（愛知県）影山信之（大阪府）逆井善宏（千葉県）

9.「リアルバウト餓狼伝説」体験版

小暮巧（群馬県）本間俊海（千葉県）飯塚茜（埼玉県）寺島かおる（東京都）上田真二（香川県）玉置美佳（大阪府）中村志樹（東京都）結城聡章（山形県）土岐美穂子（愛知県）太田和芳（長野県）深田直子（高知県）大串康夫（福岡県）池谷圭子（神奈川県）津賀原一慶（東京都）丸谷圭（東京都）公弥杏奈（埼玉県）早田奈央（和歌山県）川崎美穂（東京都）ほか計１５０名

2 SECOND ANNIVERSARY DPS

2号連続!!

創刊2周年記念プレゼント第1弾!

『FFⅦ』やろうぜ! 大プレゼント!

応募方法

Aから D、4つの賞品の中から、あなたが欲しいプレゼントを1つ選び、付属のアンケートハガキにある欄にその賞品記号を記入して応募してください。当選者はVOL. 40(1月31日発売)にて発表します。

おかげさまで"電撃プレイステーション"も創刊2周年! そこで2号連続の記念プレゼント第1弾として、いつも応援してくれている読者のみんなに、発売迫るRPG超大作『ファイナルファンタジーⅦ』100本ほかをドカーンとプレゼントだ!!

A ファイナルファンタジーⅦ

100名

発売まであと1カ月、ますます期待の高まる今年度最大のRPGを100名様にプレゼント! 発売後1週間以内にキミの元へお届けするので、期待して待っててくれ!!

B AVモニター

10名

ステレオ&音声多重でサラウンド機能も搭載した14型カラーテレビ。前面にはAV入力端子も付いているのでPSとの接続も超カンタンなのだ。(※ソフトは別です)

C グリップコントローラPS

30名

(提供:ホリ電機)

PS初の片手グリップ型コントローラを30名様に! マッピングや本誌の攻略ページをめくりながらのプレイに最適。もちろん『FFⅦ』にもバッチリ対応しているぞ。

D メモリーカード 3本パック

30名

やっぱり『FFⅦ』は、メモリーカードの数に余裕を持たせて、じっくりプレイしたいもの。おトクな3本セットを30名様に。

裏面にはな、なんと 大ソフトプレゼントが!

2 DPS SECOND ANNIVERSARY 創刊2周年記念プレゼント 第2弾

2号合計 170 タイトル! 584本

'96年7月から'97年初めにかけて発売、または発売予定のソフトを2号連続で大プレゼント!! 今号は、108タイトル("除夜の鐘"と同じ数!)でなんと計352本が当たるのだ。ガンガン応募してね!!

人気タイトル勢ぞろい! 大ソフトプレ

メーカー各社の協力のもと2号連続の大放出がここに決定!

- 1 伝説のオウガバトル (提供:アートディンク) 3名
- 2 モータルコンバットⅡ (提供:アクレイムジャパン) 3名
- 3 CRW/カウンターレボリューションウォー (提供:アクレイムジャパン) 3名
- 4 イエローブリックロード (提供:アクレイムジャパン) 3名
- 5 スタジオP (提供:アジェンダ)
- 6 時空探偵DD ~幻のローレライ~ (提供:アスキー) 5名

7 トゥルー・ラブストーリー 5名
(提供:アスキー)
高校を舞台に甘い学園生活を繰り広げるオリジナル恋愛SLG。四季によって、さまざまなリアクションが楽しめるぞ。

- 8 エクストラブライト (提供:アスキー) 5名
- 9 3Dシューティングツクール (提供:アスキー) 5名
- 10 女子高生の放課後…ぷくんパ (提供:アテナ) 5名
- 11 STRIKERS 1945 (提供:アトラス) 2名
- 12 デジクロ (提供:アトラス) 2名
- 13 ヘヴンズゲート (提供:アトラス) 2名
- 14 BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア (提供:アトラス) 2名

15 女神異聞録ペルソナ 3名
(提供:アトラス)
PSで生まれ変わった「女神」シリーズ最新作。本誌"攻略ステーション"での連続の大攻略も常に読者人気上位に。

- 16 峠MAX 最速ドリフトマスター (提供:アトラス) 2名
- 17 チェスマスター (提供:アルトロン) 3名
- 18 マイティヒット (提供:アルトロン) 2名
- 19 シティーブラボー! (提供:アルトロン) 3名
- 20 同級生麻雀 (提供:アローマ/ユーメディア) 3名
- 21 究極の倉庫番 (提供:伊藤忠商事) 3名
- 22 スポットゴーズトゥーハリウッド (提供:ヴァージンインタラクティブ) 3名
- 23 もうぢや (提供:ヴァージンインタラクティブ) 3名
- 24 クーリースカンク (提供:ヴィジット) 3名
- 25 Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~ (提供:エクシングエンタテイメント) 5名

26 COOL BOARDERS 5名
(提供:ウェップシステム)
夏の発売にもかかわらず、ゲームファン以外の人たちをも巻き込み大ヒットを記録。リアルなスピード感が爽快な1本。

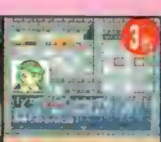
- 27 天地無用!登校無用 (提供:エクシングエンタテイメント) 3名
- 28 パンツァー・ジェネラル (提供:エクシングエンタテイメント) 5名
- 29 皇龍三國演義 (提供:エクシングエンタテイメント) 5名
- 30 リアルバウト餓狼伝説 (提供:SNK) 3名
- 31 首領蜂(ドンパチ) (提供:エス・ピー・エス) 5名
- 32 HARDBALL 5 (提供:エス・ピー・エス) 5名
- 33 ダイ・ハードトリロジー (提供:EAV) 2名
- 34 ぐーちょDEパーク ~テーマパークものがたり~ (提供:EAV) 2名
- 35 トリプルプレイベースボール (提供:EAV) 2名
- 36 戦乱 (提供:エンジェル) 3名
- 37 Base Ball Navigator (提供:エンジェル) 3名
- 38 童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦 (提供:OZクラブ) 3名
- 39 ウェルカムハウス2 (提供:ガスト) 3名
- 40 シルエット☆ストーリィズ (提供:KANEKO) 3名
- 41 スーパーパズルファイターⅡX (提供:カプコン) 3名
- 42 ロックマン8 メタルヒーローズ (提供:カプコン) 3名
- 43 サイバースピード (提供:ギャガ・コミュニケーションズ) 3名
- 44 FINALIST (提供:ギャガ・コミュニケーションズ) 3名
- 45 小島武夫・麻雀帝王 (提供:ギャップス) 3名
- 46 アイルトン・セナカート・デュエル (提供:ギャップス) 3名
- 47 ファーストクィーンⅣ (提供:呉ソフトウェア工房) 5名
- 48 ウェディングピーチ ドキドキお色直し (提供:KSS) 5名
- 49 DESERTED ISLAND (提供:KSS) 5名

50 ありす イン サイバーランド 3名
(提供:グラムス)
発売されたばかりの話題の"ギャルベンチャー"ゲーム。ポリゴン格闘、ムフフなシーンなど、魅力は盛りだくさん!!

- 51 西陣パチンコ天国 Vol.1 (提供:KSS) 3名
- 52 キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦 (提供:ケムコ) 3名
- 53 大航海時代Ⅱ (提供:光栄) 3名
- 54 三國志孔明伝 (提供:光栄) 3名
- 55 SUPER CASINO SPECIAL (提供:ココナッツジャパンエンターテイメント) 3名
- 56 炎の15種目 アトランタオリンピック (提供:ココナッツジャパンエンターテイメント) 3名
- 57 ブレインデッド13 (提供:ココナッツジャパンエンターテイメント) 3名
- 58 スピードキング (提供:コナミ) 5名
- 59 ライトニングレジェンド ~大悟の大冒険~ (提供:コナミ) 5名
- 60 実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~ (提供:コナミ) 5名
- 61 BREEDING STUD ~牧場で逢いましょう~ (提供:コナミ) 5名
- 62 ステークスウィナー ~GⅠ完全制覇への道 (提供:ザウルス) 3名
- 63 RacinGroovy (提供:サミー) 3名
- 64 必殺パチンコステーション (提供:サンソフト) 3名
- 65 ストーンウォーカーズ (提供:サンソフト) 5名
- 66 Jewels of the Oracle オラクルの宝石 (提供:サンソフト) 3名
- 67 Virtual Gallop 騎手道 ~南井克巳~(限定版) (提供:サンソフト) 3名
- 68 ゲームの達人2 (提供:サンソフト) 3名
- 69 上海 Great Moments (提供:サンソフト) 3名

次号(VOL.38 1月17日発売)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。


⑩里見の謎
（提供:サンテックジャパン）

⑪ぷるるん!シェイプUPガールズ
（提供:J・ウィング）

⑫アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited
（提供:ジャレコ）

⑬釣りバカ日誌
（提供:小学館プロダクション）

⑭結婚 ―Marriage―
（提供:小学館プロダクション）

⑮らんま1／2 バトル・ルネッサンス
（提供:小学館プロダクション）

⑯新型くるりんPA!
（提供:スカイ・シンク・システム）

⑰アークザラッドⅡ
（提供:SCE）
期待通りのデキに待ち望んでいたファンも大満足！ 前作のクリアデータで継続できる点も、高く評価されている。

⑱るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～維新激闘編～
（提供:SCE）

⑲パラッパラッパー
（提供:SCE）

⑳プリンセスメーカー ゆめみる妖精
（提供:SCE）

㉑FORMULA 1
（提供:SCE I）

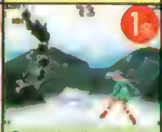
㉒NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal-
（提供:ソネット・コンピュータエンタテインメント）

㉓MASTERS 新・遙かなるオーガスタ
（提供:ソフトバンク）

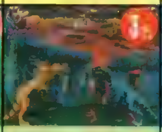
㉔Sim Zoo
（提供:ソフトバンク）

㉕ペブルビーチの波濤 PLUS
（提供:ソフトバンク）

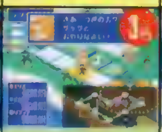
㉖タイムギャル&忍者ハヤテ
（提供:タイトー）


㉗サイキックフォース
（提供:タイトー）

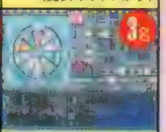
㉘SUPER FOOTBALL CHAMP
（提供:タイトー）


㉙PRIMAL RAGE
（提供:タイムワーナー インタラクティブ）

㉚コブラ・ザ・シューティング
（提供:タカラ）


㉛DX億万長者ゲーム
（提供:タカラ）

㉜チョロQ Ver. 1.02
（提供:タカラ）


㉝DX日本特急旅行ゲーム
（提供:タカラ）

ゼント!

㉞DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～
（提供:タカラ）

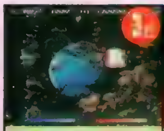
㉟シュレディンガーの猫
（提供:タカラ）

㊱SANKYO FEVER ダウンタウン劇場
（提供:ティー・イー・エヌ研究所）

㊲キングオブパーラー
（提供:ティー・イー・エヌ研究所）

㊳探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～
（提供:データイースト）

㊴るぷぷキューブ ルプ☆さらだ
（提供:データム・ポリスター）

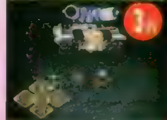

101 ガイアシード
（提供:テクノソレイユ）

102 刻命館
（提供:テクモ）

103 ギャロップレーサー
（提供:テクモ）

104 TECMO SUPER BOWL
（提供:テクモ）

100 闘神伝3
（提供:タカラ）
人気シリーズ最新作は、なんと30人ものキャラが登場！ 60フレームモードでの動きのなめらかさにも注目したい。


105 PAL［神犬伝説］
（提供:東映ビデオ／東北新社）

106 LULU
（提供:東北新社）

107 すらいムしよう!
（提供:東北新社）

108 ウルトラマンゼアス
（提供:東北新社）

応募のきまり

欲しいソフトが決まったら162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。また『FFⅦ』やろうぜ！〃大プレゼントとの同時応募も有効（当選はどちらか1つ）ですので、双方ともにふるってご応募ください。当選者はVOL.40（1月31日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選には一切関係ありませんので、できるだけ正直に、正確にすべての質問に答えるようにしてください。

も大放出! 期待せよ!!

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション 大プレゼント
Vol.37係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください
住所	都道府県	
		TEL （　　）
氏名	ふりがな / 男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

電撃PS Vol.37への意見・感想を書いてください	

キリトリ線

	第1弾	第2弾
希望のプレゼントの記号・番号は		

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

【1】	【2】	【3】	【4】	【5】
優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素
劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素

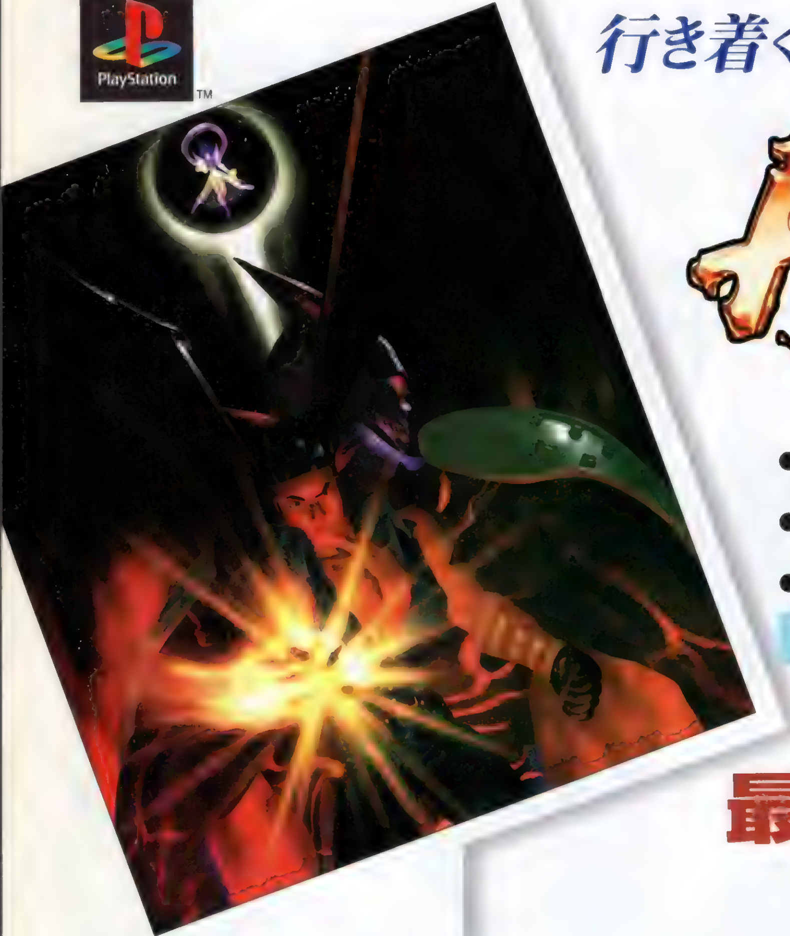
キリトリ線

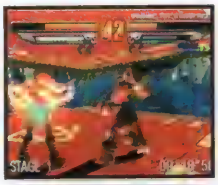
PlayStation™

行き着く扉は天国？ それとも地獄!?

HEAVEN'S GATE

ヘヴンズゲート





- ●キャラクターアクションは「ジャパン・アクション・クラブ」による動きをモーションキャプチャーにより再現。
- ●あらゆる組合わせの連続技が可能で、自分だけのスペシャルコンボもできる。
- ●ソルパワーをフルチャージして必殺技を決めろ。

プレイステーション専用ソフト　ポリゴン格闘ゲーム（1~2人用）
好評発売中　価格5,800円（税抜）

© ATLUS / RACDYM 1996

最終機動兵器発動！

20××年、機動要塞が地球へ上陸。
人類最後の希望はホバータンク「ガレオス」…。

GALEOZ

ガレオス

- ●フル・ポリゴン処理によるリアルな独特の世界観を表現。
- ●広大なフィールドでのホバーリング移動が、他では味わえない臨場感を表現。
- ●アイテムによる武器変更や視点切り替えで壮快感抜群の攻撃が可能。

プレイステーション専用ソフト　3Dシューティング（1人用）
好評発売中　価格5,800円（税抜）

©ATLUS/PRE・STAGE 1996

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］ 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は~」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00~18:00　祝日除く　インターネットアドレス　http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

箱根、六甲、函館などの実在する峠道や東京有明ベイエリアをモデリングしたコースに挑戦!

峠道を舞台にしたレースをここに再現!選択可能のマシンは約20種類!
1P・2P対戦やタイムアタックに加え、ヒルクライム・レース形式のタイムトライアルも用意!
またキャラクターを盛り込んだストーリー・モードも楽しめます。

峠MAX 最速ドリフトマスター

とうげ・マックス

©ATLUS/CAVE 1996,1997

●2P対戦可能　●ネジコン対応

プレイステーション専用ソフト　3Dレースゲーム（1～2人用）
1月発売予定　予価5,800円（税抜）

協賛雑誌（五十音順）

CARトップ　CARBOY　CARisma　Tipo　J's Tipo　ベストカー　ホリデーオート　yv　REV SPEED

ATLUS JTCC Video Series

Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道	好評発売中!	3,300円(税込)
Vol.3 バトル&クラッシュ	'97年1月20日発売予定	3,300円(税込)

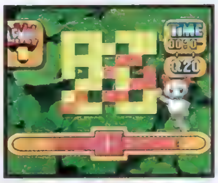
※全国の書店またはコンビニエンス・ストアでお買い求めください。

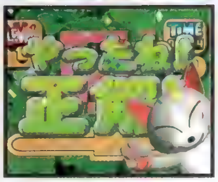
※画面は開発中のものです。

パズル雑誌とゲームソフトが合体!

テジクロ

クロスワードハウス監修　デジタル・ナンバー・クロスワード





パズル雑誌で人気のナンバー・クロスワードを題材に本格ゲーム化!
難易度別に約240の問題を用意し、音やアニメがパズルを楽しく演出します。
廣済堂出版の雑誌「クロスワードハウス」とのタイアップによる問題を解いて、景品応募に参加しよう!!

プレイステーション専用ソフト　パズルゲーム（1人用）
好評発売中　価格4,900円（税抜）

©ATLUS/AI 1996

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。　neGcon は(株)ナムコの商標です。

■スタッフ募集中!［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8　ATLUS 株式会社アトラス

PlayStation
"マーク及び"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
青い記憶は色あせない
冒険・感動RPG
あの日、僕たちの冒険が始まった！
はるか遠い南の海の島を舞台に、
少年たちの成長と冒険を描いた、
シミュレーションRPG「ティルク」。
どこか懐かしく、優しく、そして
せつない、その物語をお楽しみ
ください。
TILK
ティルク
～青い海から来た少女～
メリル
プレイステーション用S/RPGゲーム
2月下旬発売予定
定価5,800円(税抜)
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

ファイナルファンタジーVII
サガ　フロンティア
テイルズ　オブ　デスティニー
前代未聞のＲＰＧラッシュ！この迫力は本物です。これまでにない興奮に、うちふるえる仲間たち……さあ、用意ができました。最上の冒険が貴方を待っています。
GoGoRPG
レッツゴー
電撃ＰＳはＲＰＧの味方です
イラスト／C次郎

FINAL FANTASY VII

発売まであと1ヵ月！ 今号も最新情報を満載！

いよいよ発売直前となった『ファイナルファンタジーVII』。今回は、物語の核心に迫る新情報に加え、ゲーム中に起こる数々のイベントシーンを一挙に大公開してしまうのだ！ そしてさらに、戦闘シーンの新システム「リミット技」を完全解析！ これでプレイ前の予備知識は万全！ 実際に体験できるまで、あともう少しだぞ！

故郷の空を見上げ、ティファは何を想う——？

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800（3枚組）
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	97年1月31日		

新発見！ 極秘プロジェクト

「JENOVA PROJECT」とは…？

物語の核心に迫るキーワード、「ジェノバ・プロジェクト」。神羅ビルに保管された生命体に関する計画で、神羅が押し進める計画の重要な要素のようだ。しかしその全貌は謎に包まれており、神羅内部でも知る者は少ない。果たして、「ジェノバ」とは何なのか？

神羅ビル中枢に眠る"生命体"

▼ジェノバを目撃するクラウド。さすがのクラウドも動揺を隠せない。

新発見！ 南国の地に豪華なリゾート地があった！

コスタ・デル・ソル

遥か南国の地に、世界的に有名なリゾート地、コスタ・デル・ソルが存在していた。ここには美しいビーチもあり、多くの観光客がひとときの休暇を楽しんでいる。青く澄んだ海の上、のんびり空を見ながらビーチで日光浴なんて、ゲームとはいえ実に気分いいぞ。暑いところは苦手な人も、ぜひ一度は訪れてみよう。

ギャルでいっぱい!!

▲このコスタ・デル・ソルから、ゴールドソーサーへ向かうことができるらしい。ぜひこの観光コースを楽しもう。

▲コスタ・デル・ソルの中にあるバーの中。若者たちは流行に敏感。でも、南国でスノーボードというのは変な話だが。

▲南国のリゾート地らしく、日射しがまぶしい。レッドXIIIは暑いところが苦手なようで、日陰でへたばっている。

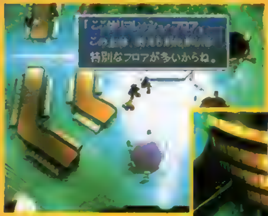
▲小麦色に日焼けした女の子たちがいっぱい。宿屋や各種お店も完備しているので、ゆっくり休むことができるぞ。

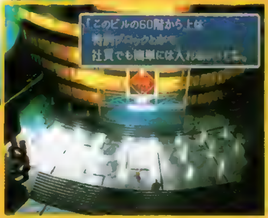
©1997 スクウェア　キャラクターイラスト／野村哲也

神羅の総本山で待ち受けるのは？

潜入！ 神羅カンパニー本社ビル

魔晄を支配し、政治を支配する巨大企業神羅カンパニー。反神羅組織に身を置く者にとって、その総本山たる神羅本社ビルへの侵入は避けては通れない戦いだ。この巨大な要塞の中には、さまざまな出会いやドラマが待ち受けている。その中から、ほんの一部を先行公開しよう。





▼役員以上の社員がいるのは60階より上。そこまで到達するのは困難だ。

▲ビルの中には一般の社員もいる。彼らには何の罪もないのだが…。

個性派ぞろいの神羅役員たち

神羅本社ビル60階より上のフロアには、一般の社員は立ち入ることができない、特別な施設が多い。ここは、現社長のプレジデント神羅をはじめ、神羅幹部たちのためのフロアになっているようだ。フロア内で目撃できる彼らの姿を紹介していこう。巨大企業、神羅カンパニーの幹部だけあって、一筋縄ではいかない個性的な人物ぞろいだぞ。

［リーブ］

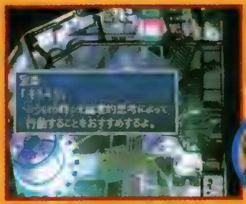
都市開発部門を統括するリーブ。神羅幹部の中ではまだまだ常識人のようで、プレジデント神羅の卑怯なやり方を、止めようとする場面も見られる。

［プレジデント神羅］

ビル内にある会議室で、幹部たちが大集合しての会議風景。しかし、プレジデントの発言は絶対のようで、彼の決定に、誰も逆らう様子はない。

［ハイデッガー］

治安維持部門を統括するハイデッガー。神羅特殊部隊のソルジャーを操って、プレジデントの手足としてさまざまな指令を実行している。豪快な笑い方が特徴。



［宝条］

いかにもマッドサイエンティスト的な言動の宝条。彼はどうやら他の幹部たちとはちょっと違い、何やら本社内で特殊な研究をしているようだが……。

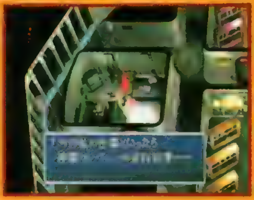
［パルマー］

どこかいやらしい笑い方が耳につく、宇宙開発部門統括のパルマー。神羅は現在、宇宙開発にはほとんど力を入れてないので、予算取りに苦労しているようだ。

ビル内には市長の姿も

神羅本社ビルの中には、なんとミッドガルの市長室が存在していた。とあるフロアの隅の一角に小さな事務所があるだけで、市長の威厳などどこにもない。これを見ただけで、神羅の力の大きさを知ることができる。どうやらこの市長は、神羅のことを快く思ってはいないようだ。

▲書庫よりも狭い市長室。市長はいつもここにいるのだ。

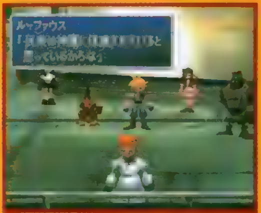


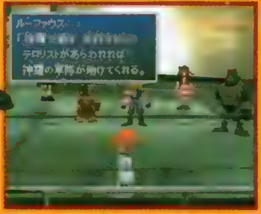
▲市長らしからぬ仕事ばかり。神羅を嫌うのも当然だ。

そして、副社長ルーファウスとの出会い

ビル内ではプレジデント神羅が幅をきかせていて、副社長の姿はなかなか見えない。しかしいざ対面すると、プレジデントを遥かに越えるしたたかさと冷酷さを合わせ持った男のようだ。どのような形で彼と合い見えるのかはまだ不明だが、ビルの屋上でクラウドとの一騎打ちイベントも待ちかまえているらしい。

クラウドとの一騎打ち

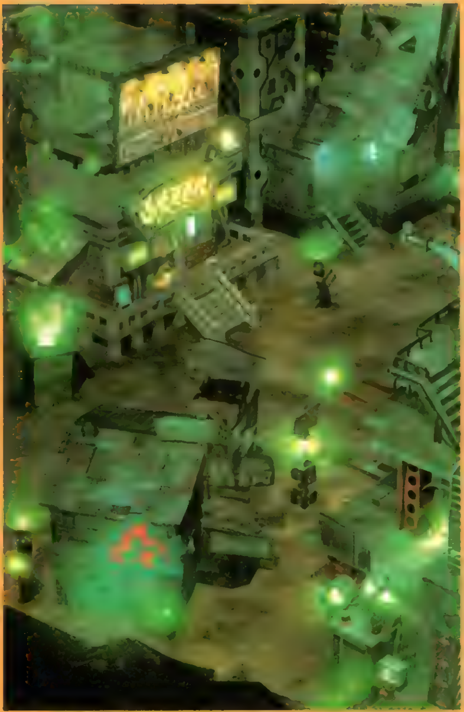




▲アバランチを前に演説を行うルーファウス。彼に会って話を聞いていると、プレジデントの方がまだマシと思えるような錯覚を覚える。

Go Go RPG

ファイナルファンタジーVII

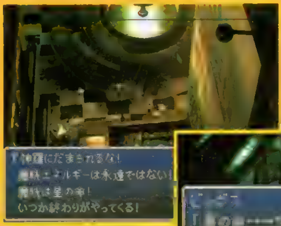


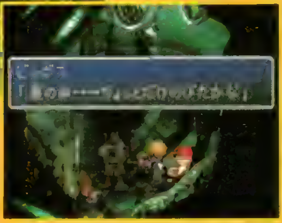
スラム7番街 ▲アバランチの拠点となっているスラム7番街。画面上の店がアバランチの隠れ家で、ティファが働いている「セブンスヘブン」なのだ。

神羅に対抗する民間テロ組織

アバランチたちの素顔

世界を牛耳るほどの力を持つ企業、神羅カンパニー。しかし、その実態は魔晄を消費し、星の命を縮める元凶と見なし、戦いを挑む者たちがいる。スラム7番街に拠点を持つ組織、アバランチがそれだ。さまざまな破壊活動を行って神羅と戦い続けるアバランチたちの、普段のひとときをちょっとのぞいてみよう。





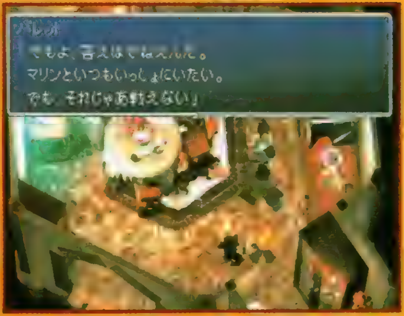
▼魔晄炉を爆破した直後のアバランチたち。本当に星のためになるといいのだが。

▲ミッドガルでアバランチが掲げた声明文。市民たちはどう思っているのだろうか。

アバランチを統括するリーダー｜バレット

アバランチを統括するリーダー、バレット。細かいことは気にしない豪快な気質で、メンバーをぐいぐい引っ張る。神羅に対する嫌悪は相当なものだが、愛娘のマリンの前では、ただの親バカのようだ。

▼考えることは苦手なバレット。まさに直情型。



▲マリンを思う気持ちと反神羅感情の間で心は激しく揺れ動く。でもすぐに忘れてしまう。

スラム街の天使｜ティファ

アバランチに身をおく女格闘家。スラム街では、「スラム街の天使」と呼ばれ人気も高い。なぜ危険な仕事に身を投じたのかは不明だが、持ち前の明るさで、いつもメンバーたちを勇気づけてくれるのだ。

▼去ろうとするクラウドを引き止めるティファ。2人は幼なじみの間柄。

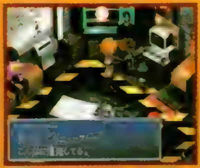
▲スラム街では大人気のティファ。でも彼女がアバランチメンバーであることは知られていない。

メカに強いがあわて者｜ジェシー

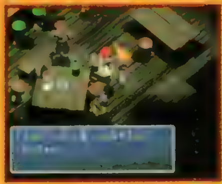
アバランチの中でメカニックを担当している女性。機械いじりは大好きなのだが、ちょっとあわて者で、ときどき大きなミスをおかしてしまう。ただのメカ好きではなく、ちょっと女性らしい一面も見せてくれるぞ。

▼自分のセッティングした爆弾が予想外のダメージ。

▼どうやらまた計算ミスをしてしまったようだ。



ちょっと気弱な大食漢｜ウェッジ



まんまると太った体つきが特徴のウェッジ。常に危険な仕事をしている割におっとりしていて、多少気の弱い面も持っている。ティファの作る料理が大好物のようだ。

▶なかなか人のよさそうなタイプ。

◀体の大きさはやはり食べ過ぎ？

気さくなお人好し｜ビックス

頭に巻いた赤いバンダナが特徴のビッグス。古くからのメンバーのようで、誰にでも気さくに話しかけてくれる人情家だ。バレットに隠れて、こっそり一杯飲むのが大好き。

◀バレットに隠れて飲むビッグス。

▶バレットは飲まないのだろうか？

バレットの愛娘｜マリン

バレットの娘マリン。フルメンバーで仕事に出かけるときはお店の番をしてくれるしっかり者なのだ。

▲マリンは、彼女なりに父親のことを尊敬しているようだ。

◀メンバーが全員いなくなるときは、しっかりお店の番だってできるのだ。

イベント誌上体験PART:1

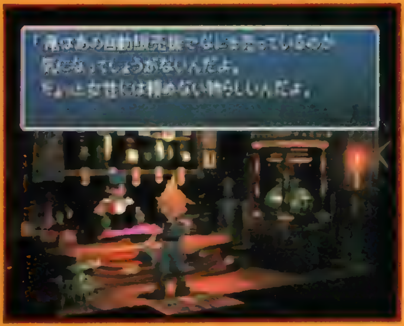
■アブないイベントが大量発生!?

ウォールマーケットの秘話

ミッドガルの下に広がるスラム街、その中でもっとも活気あふれているのが、このウォールマーケットエリア。破壊されて人の住まなくなった6番街の壁沿いに、数多くの違法店舗が立ち並んでいるのだ。そんな中から一部のお店やイベントを紹介しよう。じつは、もっと危ないお店も存在するとか……。

アヤしげな自動販売機

この街にある自動販売機では、女性には頼めない物を売っているらしい。買ってきてほしいとクラウドが頼まれるが、さて何を売っている？



▲さてさて、何を売っているのやら。

街の中はゴミだらけ？

街にいる武器屋のオヤジが集めてきたというガラクタ置き場。一般人は迷惑のようだが、何か役に立つ物でも落ちていればいいのだが。

▲この辺にいる人にとっては、ただのゴミの山のよう。

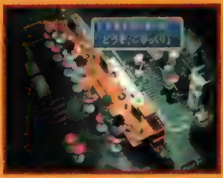
さびれた飲み屋

▼さすがに人の数は少ない。中は飲んだくればかりだ

すっかりさびれてしまっている街の飲み屋。昼間っから、飲んだくれたちがくだを巻いている。なんだか、こちらの気分まで滅入ってしまいそうだ。

活気あふれる定食屋

▼いつもお客で満員。ちょっとしたサービスもある。



隣の飲み屋とは違って、いつも活気にあふれ、お客さんで一杯の定食屋。ここで食事をすることもできるぞ。さて、お味とサービスの方はいかに？

アブなそうな薬屋

▼巨大な招き猫のおかげでよく目だっている。

街の真ん中あたりに開いている薬屋さん。大きな招き猫が看板代わりだ。闇市場の薬屋と聞くとヤバい薬を売っていそうだが、まともな物も売っているぞ。

ヤバそうなメンズジム

▼なんだか見るだけで暑苦しくなりそうだ。

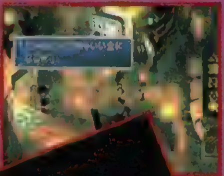
女人禁制のメンズジム。男らしさをよりいっそう磨くため、多くの男が日々鍛錬に精を出している。彼らをうち負かせれば、真の男として認められるらしい…？

ウォール街の大ボス
ドン・コルネオの館

街の北には、ウォール街を牛耳るボス、ドン・コルネオが居を構えている。屋敷の外見も、部屋の中も目がくらみそうなほど趣味が悪い。ドン・コルネオは、かなりのエロ親父のようで、これまでに何人もの女性が毒牙にかかっているとか。どうやら、この屋敷では、かなりアブないイベントが待ちかまえているようだ。

▼女性と一緒に歩いていると、こんな声がかけられる。

▼どうやら、この街では相当な有名人らしい。



▼どこかで見たことある3人。真ん中の娘はもしや……。

ティファ大ピンチ！

今度のチョコボは育成できる!?

チョコボのヒミツ

今度のチョコボは、なんと自分で育成することが可能になった! 「チョコ房」という部屋を借り、いろんな種類の野菜を与えることで立派なチョコボに育てていけるのだ。さらに、オスとメスをかけ合わせれば、両親の能力を合わせもった子どもが生まれることもあるぞ。こうして育てたチョコボは、チョコボレースに参加させることができるのだ!

STEP1 まず、チョコボを捕まえよう

チョコボを育てるには、「チョコ房」という飼育場を借り、チョコボを自分で捕まえなくてはならない。それにはまず「チョコボよせ」のマテリアを装備し、チョコボのいそうな場所で戦闘に入る。すると、ときどき敵のパーティにチョコボが混じっているので、チョコボ以外の敵を倒せばOKなのだ。

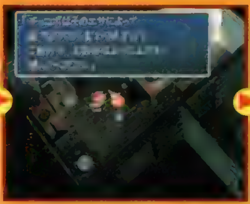
▲フィールドでチョコボの足跡を見つけたら、「チョコボよせ」のマテリアを装着すること。この状態で戦闘に入ろう。

▲チョコボは絶対に怒らせてはいけないぞ。なお、うまく捕まえたチョコボには、名前をつけられるのだ。

STEP2 『チョコ房』で育成する

▼「チョコ房」を借りるのは、1つにつき1万ギルもかかる。

▼エサを与えて育てよう。エサは、牧場でも売っているぞ。



好きなように育てられる!

捕まえたチョコボは「チョコ房」で野菜を与えて飼育。野菜は種類によって素早さが上がったり、耐久力が上がったりする。カップルで育てれば、子どもが生まれることもあるぞ。

そしてさらに!

▲カップルのチョコボに「実」というアイテムを与えれば、2世誕生!

▲2世は両親の能力を引き継ぐが、まれに特殊能力を持っている場合も。

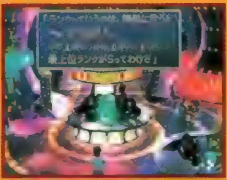
子チョコボ!

STEP3 チョコボレースでひともうけ!

チョコボが立派に育ったら、チョコボレースに出場させることができるのだ。具体的にどんな感じでレースが行われるかはまだわかっていないけど、どうやらチョコボには強さによってランク分けがされており、そのランクによって賞品などが違うようだ。チョコボを育てて、チョコボレーサーを目指そう。

▲レーサーになれば高ランクのチョコボ券も買える。

▼最高ランクのチョコボレーサーを目指そう。



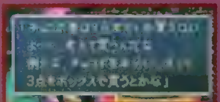
▼レーサーの控え室。現役最強のレーサー、ジョーはここでは大スター扱いだ。

もちろん、本格的な賭けも楽しめる!

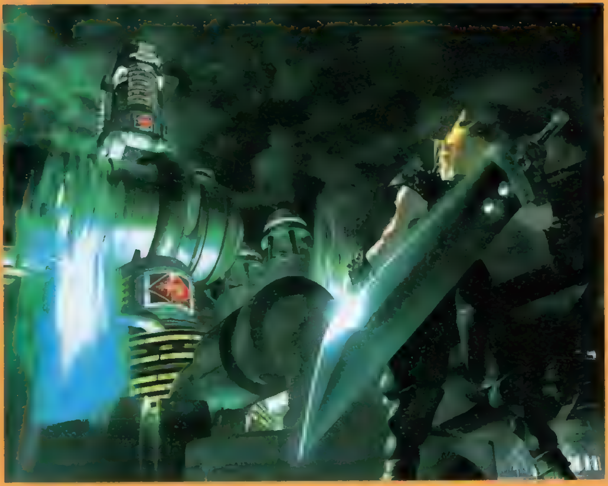
たとえチョコボレーサーにならずとも、本格的な賭けを楽しむことだって できるのだ。レースに出場するチョコボから、1着と2着を予想してチョコボ券を買い、当たれば配当金が戻ってくるのだ。予想屋とかもいる?

▶これまでのデータや、チョコボの様子が見られれば予想は立てやすいのだが…。

▲チョコボ券は一度に3点しか買えない。よく考えよう。



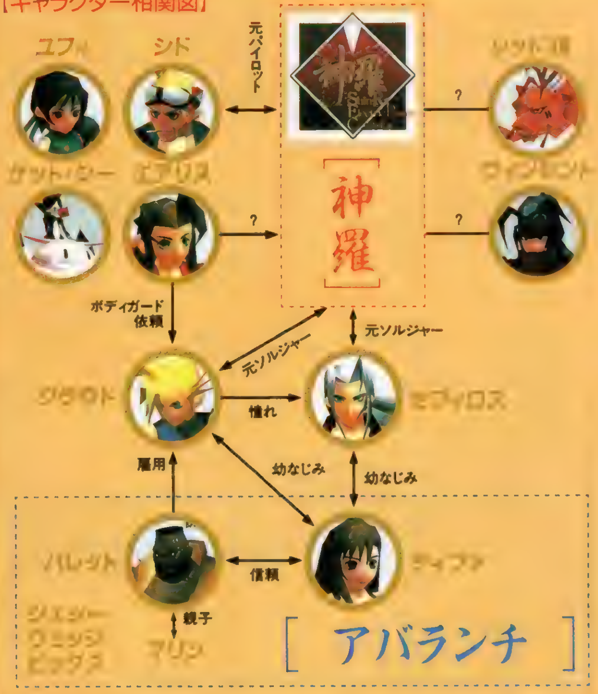
イベント誌上体験PART:2



それぞれのキャラクターの特性が見えてくる
キャラクターイベント大特集

ゲームでは、個性的なキャラクターたちが数々のドラマを見せてくれる。これまでにもいくつか紹介してきたが、今回新たに判明したイベントを、キャラクター別に紹介していこう。彼らの、より詳しい内面が見えてくるぞ。

【キャラクター相関図】



謎に包まれた最強のソルジャー｜セフィロス

いまだにその正体は謎に包まれているセフィロス。クラウドの憧れの、神羅最強のソルジャーだった。現在は行方不明だが、その強さは伝説と化している。彼の隠された過去、そしてクラウドとの関係は、どうなのだろうか。

◀数年前のニブルヘイムにて。かなりの評判のようだ。

▲クラウドは、その強さもよく知り抜いている。

▼プレジデントもセフィロスをよく知っているようだ。

セフィロスが仲間に…!?

▲クラウドとセフィロスが一緒に戦う場面も!? 彼がクラウドたちの仲間になってくれる場合もあるということだろうか?

セフィロスを追い続ける孤独な剣士｜クラウド

クラウドがまだ神羅のソルジャーだった頃の回想シーン。大きな仕事を前に興奮しており、今のクラウドからは想像もつかないほど子どもっぽい。このとき、一体何が起こったのかはゲームをしてのお楽しみ。

▶5年前、クラウドはセフィロスと行動を共にしていたこともあったようだが……。

5年前の指令

▼クラウドの回想。まだ若々しく、非常にエネルギッシュだ。

神羅に追われる謎の女性 エアリス

エアリスとクラウドとの初めての出会いは、オープニングイベントの魔晄炉爆破の直後に起こる。まだスラムで花売りをしている彼女から、１本の花を買うことになる。ちなみに、セリフの選択によっては、買わずにすますこともできるぞ。彼女とは、のちに壊れた教会の小さな花畑で再会することになる。

初めての出会い

▶非常時というのに、のんきに花を売っている。１本買っておく？

ちょっとトボケた憎めないヤツ ケット・シー

何やら大阪弁がアヤしいケット・シー。彼（？）とは、巨大アトラクションセンター「ゴールドソーサー」の、占い広場で出会うことになる。ここで、セフィロスの行方に関する占いをしてもらうことになるのだが、どうにもデタラメで、イマイチ信用できない。でも、彼自身は自分の占いにけっこう自信を持っているようだぞ。

▼失せ物。失せ人なんでもございと、自信ありそうなケット・シー。しかし、占いの結果はごらんの通り。本当に信用してもいいのだろうか？

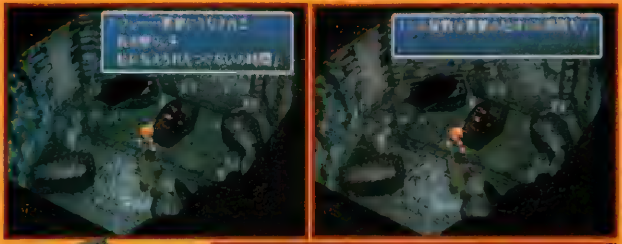
ケット・シーの占い

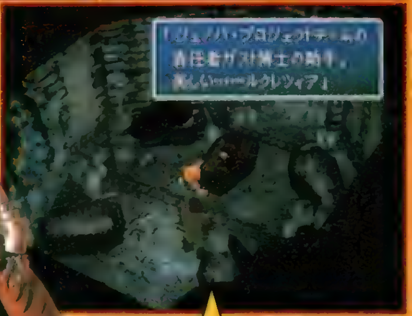
オイオイ…

暗い過去を持つガンマン ヴィンセント

▼棺桶で眠るヴィンセント。何かの罪の意識に捕らわれている様子。

▼悪夢の始まりの場所？　この屋敷の中で、何が起こったのか。





ジェノバ・プロジェクト！

▲意味ありげな言葉。ジェノバ・プロジェクトに深く関わっていたようだ。

セフィロス同様、素性が謎のままになっているヴィンセント。今回新たに判明したイベントシーンからは、ジェノバ・プロジェクトに何やら関係していたことがうかがえる。棺桶の中で眠る姿はどこか不気味でヘンなヤツだが。

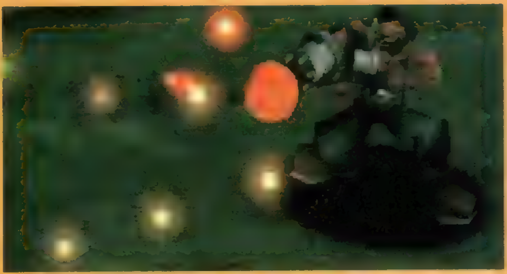
わがままな女忍者 ユフィ

自分本意で、自由気ままに生きているユフィ。彼女は、パーティをかき回してくれるトラブルメーカーのようだ。行く先先でつきまとっては、邪魔したり、助けたりしてくれそう。正式に仲間入りするのは、いつになるのだろうか。

トラブル発生…!?

◀クラウドたちとの何度目かの出会いのようだ。かつてパーティは、ユフィに痛い目に合わされていたようで、どうにも信用されていない。

バトル誌上体験PART:1



バトルをより熱くする新システム

リミット技のすべて

今回の『VII』で追加された戦闘シーンの新システム、リミット技。これは、リミットゲージというゲージを溜めてくり出す特殊攻撃のことだ。各キャラクターそれぞれに、数種類ずつ用意されており、魔法や召喚獣に負けないくらいの、迫力ある攻撃を見せてくれるぞ。ここでは、そのリミット技に関する詳細なシステムを紹介していこう。また、何人かのキャラクターの、代表的なリミット技も合わせて紹介するぞ。

リミット技発動の流れ

敵の攻撃を受けリミットゲージを溜める

リミットゲージは、敵からダメージを受けると溜まっていく。ピンチになるほど使える可能性が大きくなるのだ。

ゲージMAXでリミットブレイク!

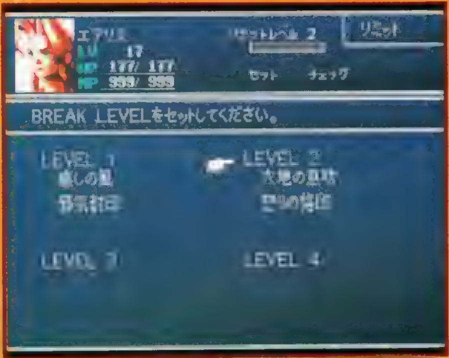
ゲージがMAXになると、リミットブレイクと表示される。これで技が放てるのだ。

リミット技発動!

リミット技発動！　ブレイクした段階で使いたくなければ、「ぼうぎょ」などで次のターンや次の戦闘に持ち越すこともできるぞ。

リミット技は使えば使うほど覚えていく

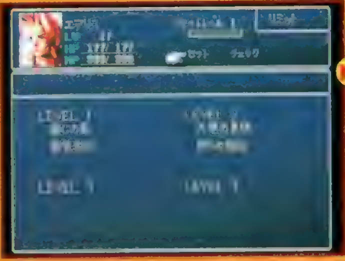
リミット技は、最初は各キャラ1つずつしか持っていないが、使えば使うほど新しい技を覚えていく。しかも、レベルの高い技を覚えれば、より強い攻撃（回復や補助系の技もある）ができるようになる。そして、どうやら覚えるパターンは1通りではないらしい。複数のリミット技を覚えている状態で、どの技を重点的に使ったかによって、次に覚える技が変わってくるようだ。



▶リミット技はレベルごとに分かれており、キャラクターにより覚える技は違う。最終的にはレベル4まで覚えられるのだ。

ブレイクレベルは自分で設定できる

リミット技にはレベルが設定されており、どのレベルの技を使うかは自分であらかじめ設定できる。レベルが高いほど威力は高くなるが、その分ゲージの溜まりが遅くなるのだ。



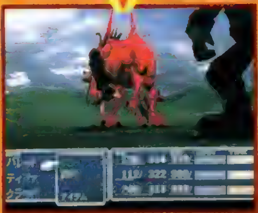
◀▲リミットレベルを設定しておくと、設定したレベルの技が使用できる。レベルが高いほどゲージの溜まりは遅くなるので、高ければいいというワケではないのだ。

ティファのリミット技は特殊!

ティファだけは使い方が違い、リミット技を使うと、覚えている技の数だけスロットが回る。これがHITになれば攻撃が当たるワケだが、複数のスロットがHITになれば、なんとその攻撃がすべてコンボになってつながるのだ！

レベルが上がればコンボも可能!

リールが回転
▶リミット技を選ぶと、リールが回転。これは目押しが可能になっている。



出目によってヒット
▶HITが出れば攻撃が当たる。クリティカルやミスが出る場合もあるぞ。

リミット技は次の戦闘に持ち越せる!

リミットゲージの量は、戦闘が終わっても次の戦闘に持ち越すことができる。これは、ゲージがMAX状態でも可能なのだ。ゲージがMAXになると「たたかう」コマンドが「リミット」に入れ替わるが、「ぼうぎょ」や「まほう」を使えば、「リミット」のままでゲージMAXを維持することができる。ザコ戦でゲージをMAXまで溜めておき、ボス戦まで使わずに残しておくといった戦略も使えるのだ。

▶リミット技が出せるようになっても、時には出さないで取っておくことも重要だ。

クラウド［ブレイバー、破晄撃］

［ブレイバー］

体験版でもおなじみ、クラウドの初期リミット技。剣を振りかぶって大きくジャンプし、勢いをつけて叩ききる力技だ。序盤のボス戦では頼りになるぞ。

［破晄撃］

クラウドが使えるリミット技の1つ「破晄撃」。気を遠隔操作して、敵にダメージを与えるという技だ。名前からするに、魔晄の力が関係しているのだろうか？　大きなダメージが期待できる。

ケット・シー［ダイス］

ケット・シーのリミット技の1つである「ダイス」は、使うと戦闘中にいくつかのダイスを投げ、その出目によってダメージが決まるという特殊な技になっている。このリミット技が、起死回生の一撃となるか、それともまったく役に立たないかは、すべてはダイスの出目しだいというワケなのだ。いかにもケット・シーらしい、なんともいい加減なリミット技だ。

レッドXIII［スレッドファング］

レッドXIIIが持っているリミット技の1つ、「スレッドファング」。これは、目標に向かって一気に走り寄り、光に包まれつつ、敵を突き抜けていくという豪快な技だ。普段から牙やツメなどを使って攻撃するレッドXIIIは、こういった自分の肉体を利用した攻撃技を中心に覚えていきそうだ。

シド［ブーストジャンプ］

槍使いといって思い出すのは、やはり竜騎士。そのためか、槍を扱うシドは竜騎士というイメージが強い。そんな彼のリミット技は、大空に飛翔して攻撃するという「ブーストジャンプ」。華麗な飛翔に期待できるぞ。

エアリス［大地の息吹］

他のキャラが攻撃技だけを覚えていくのに対し、エアリスだけは回復系の技も覚えていく。この「大地の息吹」もその1つ。体験版でお世話になった「癒しの風」の他、さまざまな回復技を覚えるぞ。

ユフィ［疾風迅雷］

正統な忍者の末裔であるユフィは、やはり忍術系を覚えていきそうだ。彼女の使う「疾風迅雷」は、目にも止まらぬ素早い動きで敵を切り割き、さらに武器攻撃を加えるという忍者らしい技だ。

メインキャラクターコレクション第1弾

CHARACTER GUIDE PART1

BLUE ブルー

選ばれた人間2人、その名はブルーとルージュ

魅力的な主人公キャラクターそれぞれのストーリー背景や序盤の展開を紹介していくシリーズがスタート!! 第1弾の今回は、双子の兄弟との宿命の戦いが展開される魔術士のブルーだ。そして『サガF』の魅力の1つでもある術の系統も、詳しく解説していくぞ。

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年3月予定		

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

©スクウェア イラストレーション/小林智美

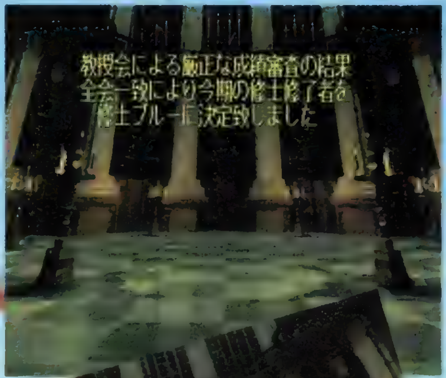
血をわけた兄弟の宿命の戦いの物語

STORY

魔術が支配する魔法王国「マジックキングダム」では、魔法力の強い者を幼いうちから魔法使いに育てていた。ブルーは強力な魔法力を持つ双子として誕生する。双子は魔術士としての良い素質を持っているが、片方が覚えた魔法の資質は、もう片方が覚えることができない、という弱点があった。つまり双子の片方をその手で倒さない限り、真の魔術の力が得られないのだ。ブルーは自分と血をわけた兄弟のルージュを倒すために旅立つのだった…。

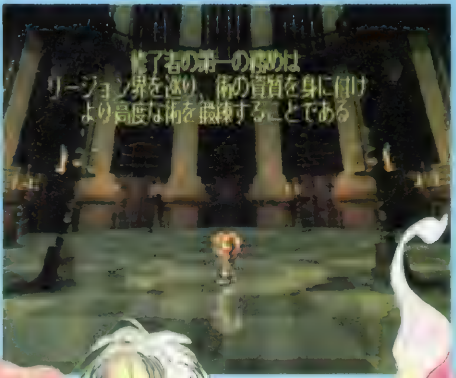
MAIN CHARACTER

魔法王国「マジックキングダム」からの旅立ち!



運命の扉が
静かにこだまする

◀ブルーが旅立つシーン。生まれながらにして強力な魔術の力を持った彼にとって、卒業することは簡単だった。
▼術の資質を身につけること。それは魔術士としての能力、そしてルージュを倒す力を身につけることでもあった



Blue ●ブルー

ルージュとの哀しい宿命を胸に、マジックキングダムを旅立っていく。

種族	性別	年齢	出身地	目的
人間	男	20歳位	マジックキングダム	すべての術を究めること

BLUE編の焦点
ブルーとルージュの火花を散らす術争奪戦

マジックキングダムを旅立ったあと、ブルーはルミナス(陰陽の系統の術)か、ドゥヴァン(シンボルの系統の術)へと向かうことになる。ここでどちらかのルートをとると、ルージュは反対の行動を取っていく。たとえば、ブルーがドゥヴァンに向かったら、ルージュはルミナスに向かう。その場合、陰陽の系統で、陰術を取るか、陽術を取るかの選択を先にルージュが行うことになる。もちろん、プレイヤーであるブルーの行動しだいでは、両方の系統とも好きな術を取れるようだ。

- マジックキングダム
  - → ルミナス 陰陽の系統(陰術/陽術)
  - → ドゥヴァン シンボルの系統(秘術/印術)

◀リージョン界をとおってルージュの噂を聞くかも

KEY CHARACTER

ブルーと同等の資質を持つ、紅の魔術士

Rouge ●ルージュ

ブルーとともに双子として生まれる。彼もまた、たぐいまれな魔術の力を持っている。

種族	性別	年齢	出身地	目的
人間	男	20歳位	マジックキングダム	ブルーに対抗し術を集める

ドゥヴァン

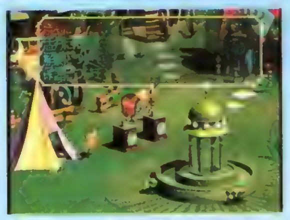
シンボルの術を

ブルー編は、彼の故郷・マジックキングダムから、術の鍛錬のため旅立つところから始まる。プレイヤーは、のっけからルミナス、ドゥヴァンという2つのリージョンから、どちらに行くかを選択することになるのだ。どちらにせよ、姿を見せないルージュとの術の資質の争奪戦になるのだが、今回は、ドゥヴァンに向かった場合を紹介しよう。ブルーがドゥヴァンに向かったときは、当然ルージュはルミナスに向かっていることになるぞ。

シンボルの系統
- 印術（ルーン）
- 秘術（カード）

シンボルの系統には、印術と秘術がある。印術はルーン、秘術はカードを集めることで、その資質を得ることができるのだ。

このドゥヴァンには、いろんな占い師が集まり、数々の情報を占ってくれる。たとえば、ルーン師の館へ行くと、印術の資質を得るための教えを聞くことができるし、ある占い師はその資質を得るために必要なルーンの場所のヒントをしゃべってくれる。ここでは、シンボルの術のもう1つの資質である秘術や他の術の情報も知ることができ、また術の資質のいくつかを買うことができる。



▲街中にはさまざまな占い師がいて、さまざまな占いをおこなっている。
◀ルーン師の館では、ルーンを得るためのさまざまな情報が聞ける。

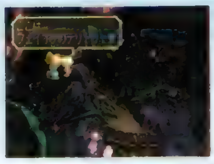
印術（ルーン）の資質を求めて

ドゥヴァンでの情報によれば、ルーンは4つのリージョンに隠された巨石に刻まれているらしい。ここでは2種類のルーンを紹介しよう。

シュライク
勝利のルーン

シュライクのどこかにある巨石には、勝利のルーンが刻まれている。写真を見るかぎり、ダンジョンの奥深くにたたずんでいる感じだが、いったいどこにあって、どんな謎が待っているのだろう。

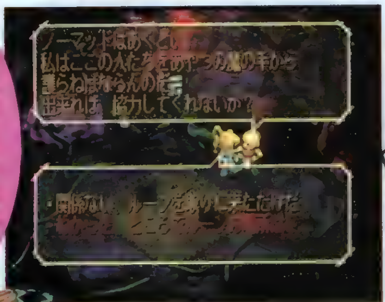
石に刻まれしルーンの文字



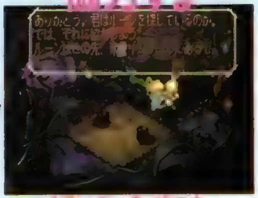
タンザー
活力のルーン

タンザーには、活力のルーンが刻まれた巨石がどこかにある。その情報を持っているのは、仲間キャラクターのフェイオンだ。タンザーにいるノーマッドという悪者と敵対しているようだが、彼に協力するかどうかで、その後の展開が変わってくる。どちらを選んだとしてもルーンの情報は得られるが、協力すればフェイオンが仲間になってくれるぞ。

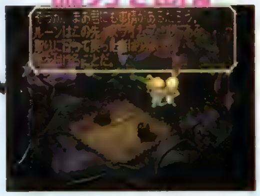
返答しだいで展開が変化



協力する



協力を断る



PARTY CHARACTER

FEION ●フェイオン

頭を剃り上げた容姿から見てもわかるとおり、フェイオンは拳法の使い手。彼の体術はパーティの助けになるだろう。

種族	性別	年齢	出身地	主義
人間	男	30歳位	タンザー	弱きを助けること

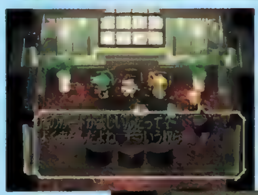
求めてブルーの旅が始まる!!

秘術(カード)の資質を求めて

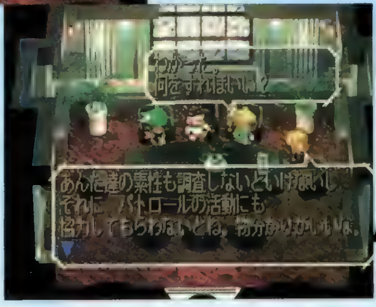
こちらは、秘術（カード）の資質を得るためのルート。スクラップではゲンが仲間になってくれる。

IRPO
盾のカード

リージョンを股にかける警察機構ＩＲＰＯ。ここでは盾のカードの情報を得られ、そのうえ協力も要請される。ＩＲＰＯというと、主人公キャラのヒューズが思い浮かぶが、はたして彼は、どこでどのように登場するのだろう。



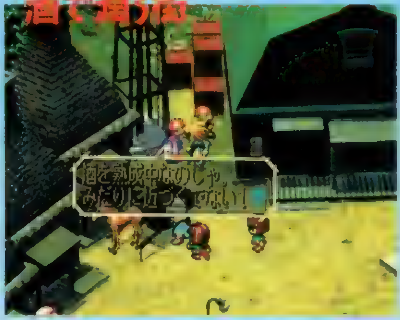
◀盾のカードが、ここにあるようだ。



▶どこかでクーンを仲間にしたあとのイベントのようだ。やはりＩＲＰＯに協力しないと、盾のカードは入手できないのだろうか?

▶叙情豊かな雰囲気が漂う田舎風のリージョン。酒造りが盛んな地域のようだ。

芳醇な香り、溢れる酒で賑わう



▶この酒蔵群は、ヨークランドの名所。酒の匂いがプンプンしてる?

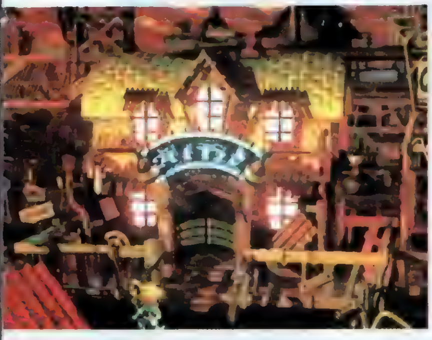
ヨークランドにある酒蔵では、杯のカードのことがわかる。ここには他にも、いくつかの重要な情報があるが、その情報を得るには酒を飲まなければならないようだ。このリージョンのしきたりなのかな。

◀酒を飲んで情報を収集していこう。カードに関する情報もあるのだ。

飲んで飲んで情報収集!

ヨークランド
杯のカード

スクラップ
剣のカード



すでに何度も紹介しているスクラップ。ここには、もう皆さんご存じの（といってもいい?）ゲンがいる。前号で紹介したＴ260Ｇとのシーンとは違い、ブルーが主人公の場合は剣のカードがからんで仲間になる展開になっている。主人公キャラによって仲間にする手順が変わってくる。

◀スクラップにある酒場。さまざまなキャラクターとの出会いの場所だ。

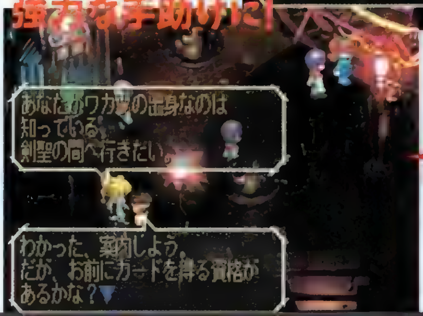
初めは、とぼけるゲンだが……

◀ワカツ城という新たな場所が判明。どうやらゲンがその場所を知っているようだが、しらばっくれて答えてくれないのだ。

ゲンに関する情報を得ると

▶秘術の１つ、剣のカードはワカツ城の剣聖の間にあるようだ。▼カードのことを知っているゲンは、やはり重要なキャラかも。

カード収集の強力な手助けに!



ゲンが仲間に

PARTY CHARACTER

GEN ●ゲン

なんともいい味を出しそうなオヤジキャラ。さまざまなリージョンの酒場に出没しそう。パーティに入れたい…、よね!?

▲Ｔ－260Ｇとは、ボロで出会う。

種族	性別	年齢	出身地	好きなもの
人間	男	30歳位	ワカツ城	酒とバクチ

術には1つの系

術は数種の系統に分かれ、それぞれ相反する２つの資質を持っている。そしてこの２つのうちどちらかの資質を修得した場合、片方の資質を得ることはできない。『ロマサガ３』でも、天の系統である太陽術を持つと、月術が覚えられなかったが、この系統ごとに二者択一となるシステムは、シリーズ伝統のものだ。今作では、そのシステムがブルーとルージュの術争奪戦のストーリーにも組み込まれわかりやすくなっている。

現在までに判明している4つの系統

- **魔法の系統**　魔術 ↔ 妖術
- **シンボルの系統**　秘術 ↔ 印術
- **陰陽の系統**　陰術 ↔ 陽術
- **場の系統**　空術 ↔ 時術

魔術

理論の裏付けをもとに研究された科学的超能力（サイオニック）。

◀術の演出は、SFC版よりもさらにハデになっているのだ。

▶ターゲット１体を粉々に粉砕する術。狙った敵は逃がさない。

▼敵１体を魅惑する、あやかしの術。

◀妖術は、攻撃系だけでなく、バリエーションも豊富なのだ。

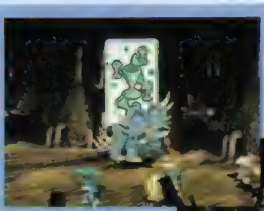
妖術

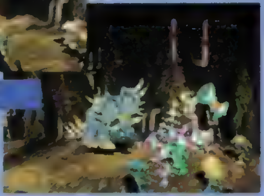
妖魔が得意とする術。幻想的で魅惑的なまやかしの術が多い。

科学とあやかし、相反する２つの資質を内包する系統　魔法の系統

秘術

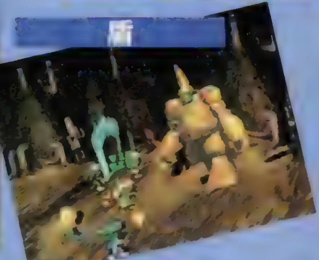
虚空に描く秘模様（ターロサイン）の力で、奇跡を起こす。

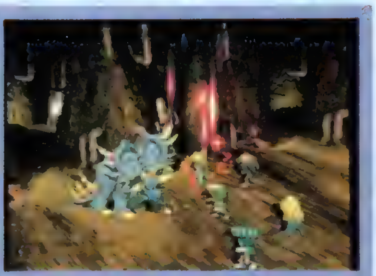




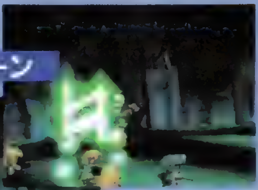
◀▼杯から湧き出る水で、悪化しているキャラクターの状態を完全に癒す。治癒の術だ

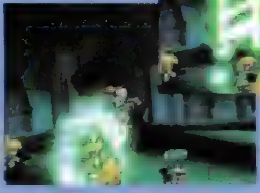
▼月桂樹に飾られた盾で、味方全員の防御能力を上昇させる。空中に描いたサインがシールドに姿を変え、全員を守護する。





▲術をかけた本人の武器攻撃の威力を上げる。





◀▲目標となる味方キャラクターに再生能力を与える印術。

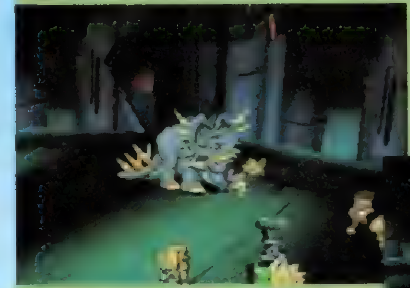
印術

護符の力を付与するエンハンス・ルーン。目標に直接ルーンを刻む。

シンボルの系統　不思議な紋様から生まれる未知なるパワー

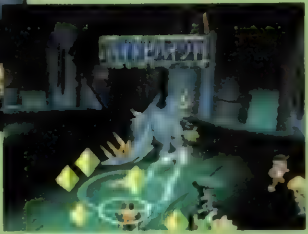
統に2つの資質が存在する!!

陰陽の系統 光と影の狭間から巻き起こる、奇跡を奏でる術法!!

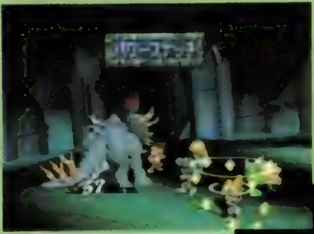


ハイドビハインド

◀ターゲットの背後に忍び寄る影を見せ、振り向かせてその方向を変えてしまう。敵が振り向くと、影は消えてしまう。



▶術をかけるときの演出も、３Ｄ空間を生かしたものになっている。術者のまわりを光の渦が囲む。



パワースナッチ

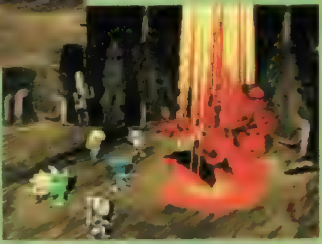
◀▼ターゲットのＨＰや能力を盗み取る術。個性的な敵が数多く登場する「サガ」シリーズだけに、使用する機会も多そうだ。味方キャラクターに対して使っても効果があるのだろうか。

陰術

光や熱によって生じる影や幻（まぼろし）の力を行使する術。

陽術

光や熱の力を使う術。とくに、光の力を集めて奇跡を起こす術が多い。

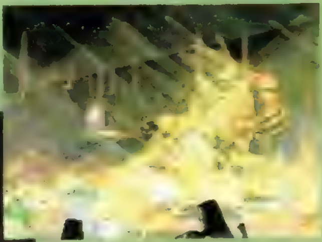


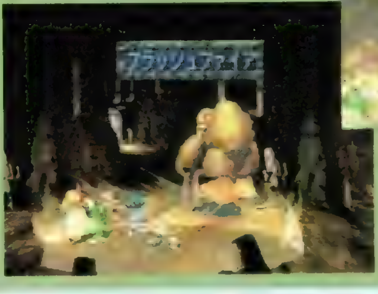
太陽光線

▲▶まぶしい陽光を集め、１体の敵に照射して攻撃する。ゾンビなどアンデッド系のモンスターに有効なハズ。

フラッシュファイア

▶光がモンスターを包み込む。まばゆいばかりのエフェクトにも注目

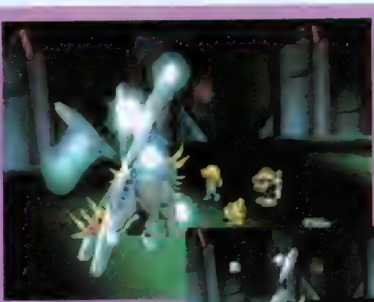




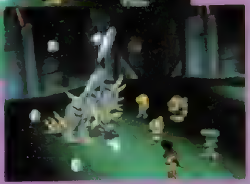
◀地を覆う光の火事で敵全体にダメージを与え、またスピードもダウンさせることができる。この術のように２つの効果を同時に与える術は、他にもありそうだ。

空術

空間を操る術。空気そのものが扱えたり、空間をねじ曲げたりできる。



▶敵単体に空気を固めてぶつける術。命中と同時に破裂し、空中の敵には効果が絶大。

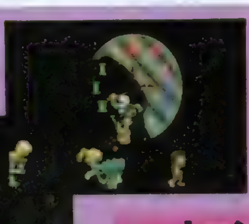


ヴェイパーブラスト

▶空術は、空気の流れなどを自在に操る自然を利用した力だ。

時間飴

▼ターゲットを時間が経つにつれ徐々に石化させる術



◀石化してしまえば勝ったも同然

時術

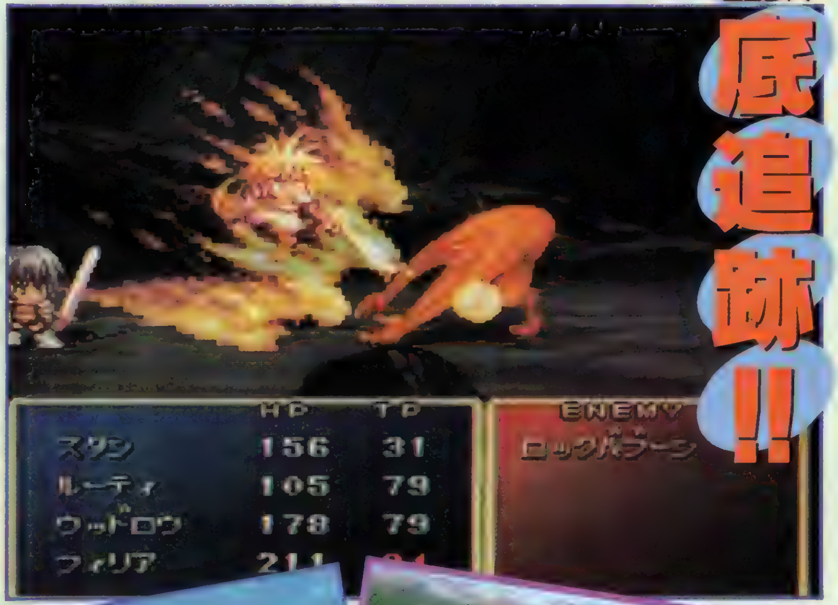
時間を操る術。敵、味方に補助的に作用する術法といえそうだ。

敵、味方の時と空間を意のままに操る、ダイナミックな術法 場の系統

『TOD』ならではの戦闘システムを徹底追跡!!

スタン・エルロン

祖父の武勇伝に影響を受け、生まれ故郷の村を飛び出す本作品の主人公。戦闘ではスタンの必殺技なしに、戦い抜いていくことはできないだろう。



必殺技が炸裂!!

◀▲前作にも登場した飛燕連脚。2段蹴りのあと斜め下に突き攻撃をするのだ。

▶「TOD」で初登場の必殺技、烈空斬。スタンの縦回転攻撃が、縦に並んだ敵キャラに次々とダメージを与えていく。このように敵の数や配置によって、有効な必殺技を使い分けることが「TOD」の戦闘の醍醐味なのだ。

テイルズ オブ デスティニー

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年予定		

テイルズ オブ デスティニー

個性豊かなキャラクターがSFファンタジーの世界を冒険する、ナムコ期待のRPG『テイルズ オブ デスティニー』。今回は、シリーズ独自の戦闘システム「E-LMB」の詳細を紹介しながら、スタンの必殺技を特集するぞ。

 ©いのまたむつみ ©(株)ナムコ ※画面は開発中のものです。

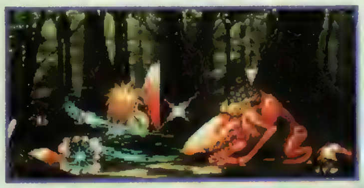
敵との間合いで攻撃が変わる

『E-LMB』システム!

エンハンスト　リニア モーション バトル

必殺技は主人公キャラであるスタンしか使えない。これは前作でも同様で、他のパーティキャラはオート戦闘による支援攻撃を行なうのが、このシリーズの戦闘システムだ。必殺技に限らずスタンの攻撃は、近距離攻撃と遠距離攻撃があり、敵との間合いによって使い分けることができる。今回はどの距離でも攻撃できる必殺技があり、前作を超えるバトルが展開されそうだ。

◀遠距離から攻撃できるので、特殊攻撃を仕掛けてくる敵に有効な魔神剣。


▲竜巻を起こして周りの敵を吹きとばす近距離攻撃の断空剣。近づいてくる敵やまとわりつく敵に複数回のダメージを与えられる。

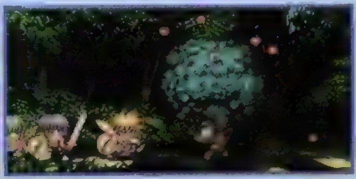
▶射程は短いが、威力のある炎を放つ魔王炎撃破。炎が上方に舞い上がるため、空中の敵にも絶大な効果を発揮する。大型の敵が目標だと、攻撃が複数回ヒットするぞ。

モンスターファイル

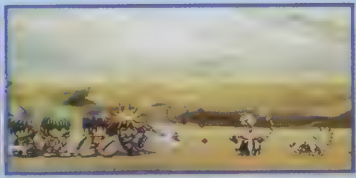
ロックババーン

◀長い手で攻撃してくる。不用意に近づくな。

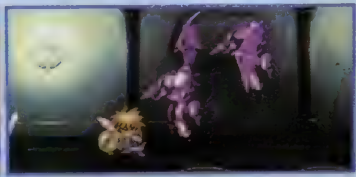
オークロット


◀リンゴ攻撃がやっかい。遠距離から攻撃。

スコーピオン


◀毒を持つ敵には、遠くから攻撃しよう。

ガーゴイル


◀空中の敵には、普通の攻撃が当たらないぞ。

武器の持ち変えでグラフィックも変化する!!

前作でも武器によってグラフィックが変化したが、この『TOD』ではそのバリエーションがさらに増えているぞ。とくにソーディアンは、過去の天地戦争で使用された伝説の武器。キャラクターそれぞれに個別のソーディアンが用意され、魔法使い系キャラが剣を持つという、今までに例の少ないグラフィックも見られるのだ。

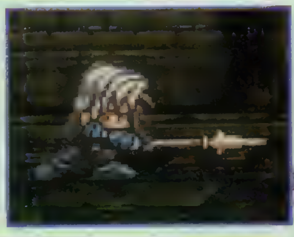
フィリア・フィリス

司祭グレバムの下で修行し、遺跡や歴史に詳しい。敵の能力を感知する眼鏡をかけている。

杖

▶僧侶系キャラのフィリスは、やはり杖。ほとんど直接攻撃は望めそうにない。

槍


▶ウッドロウは弓の達人と言われているが、槍も使いこなせるようだね。

ソーディアン「クレメンテ」

◀このソーディアンを装備すると、「晶術」が使えるようになるらしいが…。

ソーディアン「イクティノス」

◀ソーディアンを装備したウッドロウ。やはりこれを持つと弓では攻撃できないのかな。

ウッドロウ・ケルヴィン

ファンダリア王国王子。剣術の中でも、弓を使わせれば右に出るものがいないと言われている。

PSYCHOLOGICAL RPG

～世紀末への挑戦～

LUCIFERD

ルシファード

3D POLYGON RPG

WARNING! 1997 SPRING IN STORE

PlayStation™

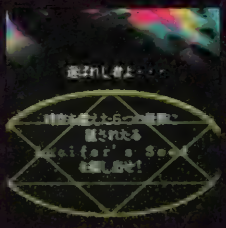
Human, Beast, Angel, Devil and Holyorders.

Welcome to the psychological homicide land.

This fight is a last holy war.

Just look at yourself, don't be afraid.

Fight or Die,We areFight, so Fight.



株式会社 ティー・イー・エヌ研究所

〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F

TEL.03-5467-3580 FAX.03-5467-3538

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Virgin
INTERACTIVE
entertainment
小銭ふるふる両替パズル。
上から落ちてくる日本円硬貨を1円5枚で5円、
5円2枚で10円の要領で並べて両替するニャ。
うまく硬貨を並べて一発逆転の大連鎖で大勝利ニャ。
両替パズルゲーム
もうちゃ
景気回復!
※画面は開発中のものです。
12月20日
発売予定
セガサターン
¥5,800(税別)
1月10日
発売予定
プレイステーション
¥5,800(税別)
SEGASATURN
PlayStation
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
c 1995 FPS Original designed by FPS c 1996 ETONA／FWS Published by Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。SEGASATURN および は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Virgin
INTERACTIVE
entertainment
深度4000メートルのハマリ具合。
ゲームじゃなきゃイケない深さ
ディープじゃなきゃハマれないストーリー
一度潜ったらもう戻れない
神秘に包まれた深海を舞台に、いくつもの謎をくぐり抜け壮大な世界へと迫る3Dアドベンチャーゲーム新登場。
★Internetでも楽しめる「THE DEEP」のホームページ開設!
http://www.factcomm.co.jp/deep
●1プレイヤー/メモリーカード(1~3ブロック)●定価¥5,800(税別)
NOW on sale
THE DEEP
失われた深海
PlayStation
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©Copyright 1996 Manonette Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

"PlayStation" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニーコンピュータエンタテイメントの商標です。

あの「同級生」が麻雀ゲームになって
ついにプレイステーションに登場!
ストーリーモードでは、麻雀の勝敗によって
イベントが発生したりエンディングが変化する!
高校生最後の夏休み、君はどの娘とすごす?

買って送って当ててねキャンペーン!

アンケートハガキを送ると抽選で
「同級生麻雀」グッズをプレゼント!

同級生麻雀

1月17日発売予定
価格6,800円(税別)

キャスト

桜木　舞	國府田マリ子	田中　美沙	こおろぎさとみ	鈴木　美穂	丹下桜
仁科くるみ	笠原留美	黒川さとみ	根谷美智子	正樹　夏子	深見梨加
斎藤　亜子	草地章江	斎藤　真子	まるたまり	田町ひろみ	水谷優子
佐久間ちはる	豊島真千子	芹沢よしこ	井上喜久子	草薙やよい	高橋美紀
成瀬かおり	永島由子	真行司麗子	田中敦子	相原　健二	古川登志夫
坂上　一哉	ニヌ一成	間　太郎	ニヌ一成		

©elf ©1997CHATNOIR ©1997YUMEDIA/AROMA CO.,LTD.

ユーメディア
YUMEDIA
ユーメディアは(株)アローマのブランド名です。
〒591 大阪府堺市北花田町2-219 PHONE.0722-50-6516

PlayStation
美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円（税抜）
絶賛発売中!!
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ プレゼント
はるかぜ戦隊
Vフォース
総動画数15,800枚、実に60分を超える
大作アニメーション搭載
臨場感をさらに高める豪華声優陣が、
この作品のために一挙大集合
CAST
中本 数魔：三木眞一郎
織田 雪菜：矢島 晶子
ガイチ：水谷 優子
イクト：山口 勝平
モラレイ：速水 奨
ゲルーヌ：平松 晶子
フレイア：折笠 愛
ザイ：置鮎龍太郎
ナレーション：堀内 賢雄
（ほか総勢21名）
葵 奈月 白鳥 由里
葵 美月 今井 由香
葵 華月 天野 由梨
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中 価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月（CV:白鳥由里）が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録!
発売元●株式会社MEM NEOレーベル
販 売●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース
公式ガイドブック
好評絶賛発売中 価格980円（本体価格951円）
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説版
「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より
1997年春発売予定!
発 行●メディアワークス
発 売●主婦の友社
CDドラマ
「はるかぜ戦隊Vフォース」
CDドラマ化決定
1997年4月発売予定!
© VING 19
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00〜17:00）
この画面は開発中のものです
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中!
価格5,800円（税別）
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティングゲームが
遂にプレイステーションに登場！
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます
首領蜂
DonPachi
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます
好評発売中!
価格5,800円（税別）
©1996 S.P.S. Hardball 5.Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc.
©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
〒960 福島市太平寺字過吹24-1 TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
Nage Libre
螺旋の相剋
南寿町商店街が、だ・大ピ〜ンチ!!
町にはヘンテコリンな魔物があふれだし、
八百屋も魚屋も商売上がったりだァ!
この困った事件に南寿高校の花の女子高校生
赤城杏たちが勇敢?に立ち上がった!
このドタバタ劇の結末はいかに!?
※写真は開発中の画面です、実際と異なる場合がありますのでご了承ください
どこにでもありそうなありふれた町、南寿町商店街にある日
突然わけの解らない魔物がゴチャゴチャとあふれだしました。
これは創造神ナージュが創った、異世界からの侵略だったのです。
南寿高校の赤城杏は、仲のよい商店街のおじちゃん、おばちゃん
たちを助けるために、異世界の穴に友だちとともに飛び込みました。
物語は事件の鍵を握っているナージュ像をめぐり、異世界を舞台に
女子高生たちが騒動を繰り広げるシミュレーションRPGゲームです。
さぁ、女子高生たちはナージュ像を取り戻し、南寿町商店街に再び平和をもたらすことができるのでしょうか?
シミュレーションRPG “ナージュ・リーブル” '97年2月21日発売予定 予価5,800円
株式会社 バリエ
VARIE
VARIE CORPORATION
“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード高(タマ)2F TEL.03-5389-5115

PlayStation
TM
VF-1 X-Plus VALKYRIE Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m 8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING 3 Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11 B THUNDER BOLT Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t VF-17 D NIGHT MARE Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t
VF-19 A EXCALIBUR Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL 2. Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.
MACROSS
DIGITAL MISSION
VF-X
凄腕たちよ、
発鑑せよ!
かつてないリアルな操縦性。限界まで煮詰められた機体の動き。
それはすでに、精巧なフライト・シミュレーターの領域へ・・・・・。
すべてにわたって究極を求めたマクロス、凄腕たちの搭乗を待っている。
'97年2月発売予定
完全変形3Dシューティング 6,800円(税別)
アナログジョイスティック/メモリーカード対応
◆画面写真は開発中のものです。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL
EMOTION
発売・問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL 03-5828-3061

秀吉 [hideyoshi]

サルでもできる天下取り

「戦乱」の世『サル』の「化身」が「統一」する

歴史シミュレーションゲーム

'97.1.14.発売

Windows95 & NEC9800シリーズ (MS-DOS Ver.5.0以上)

¥9,800(税別)

販売 imagineer

RON [ron group] 龍

パソコンでしか味わえないシミュレーションの数々。
RONの探求心は未だ満たされる事はない。

RON PC9800シリーズ用ラインナップ (MS-DOS)

title	check!!	price
「鳳凰の如く」	乱世の覇者・信長にはただ前進あるのみ	¥9,980
「昇龍三國志」	英傑がリアルタイムに連続対峙	¥9,800
「龍王三國志」	自軍の城や町を自在にシミュレーション	¥9,800
「龍王パワーボックス」	武将700名を自由自在にメイク!!	¥6,800
「維新開国」	激動の時代に記された志士列伝	¥9,800
「維新開国パワーボックス」	夜明けの時代は自分で創る!	¥6,800
「家康戦旗」	ひたすらたたかって天下を制覇	¥9,800

※対応機種等はお問い合わせください。/ユーザーサポート:TEL 03-5272-1770

※本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

MIGHTY HITS™
マイティ ヒット
HYPER BLASTER
ハイパーブラスター
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
対応
ハイパーブラスター対応
本日発売！定価 5,800円（税別）
新しいガンの遊び方、おしえます。
START
自分はどちらかといえば…？ A. マイペースな方だと思う B. せっかちな方だと思う
YES or A
NO or B
自分は負けず嫌いだ
ゲームをやっていて、朝になってしまったことがある
お正月といえば… A. お年玉 B. おせち料理
文化祭やイベントの準備は…？ A. 進んでする方 B. 人にまかせっぱなし
翌朝授業中にいねむりしてしまった
シューティングと聞くと腕がなる
雑誌を買ったらまず… A. 見たい所から読む B. 最初から読む
意外と照れ屋な方だと思う
あなたの授業態度は？ A. 先生の話を熱心に聞く B. ほとんど上の空
宿題をするのは…？ A. ゲームが終わってから B. ゲームをする前
嫌いな食べ物はあまりない
破壊力のある、力強いあなた。ボルガンのようにパワフルに、ターゲットをうちぬいて行きます。オリジナルVSモードで、熱い対戦を楽しんでみましょう。
連射力のある、すばやいあなた。ピッチィのようにターゲットを一気にうちぬけるはずです。難しいスペシャルポイントも、あなたなら見逃しません。
集中力なら抜群のあなた。フォークのようにかっこよくガンがきまるはずです。一発でターゲットをうまくしとめて、命中率NO.1をめざしましょう。
バランス感覚あふれるあなた。パンチョのようになんでも器用にこなせるはず。バラエティあふれるステージを、優秀なグレードでクリアできそうです。
記憶力のあるあなた。メリーナのように落ち着いて、ゲームを進めて行きます。3ゲームをノーミスでクリアして、ボーナスステージに挑戦しましょう！
City Bravo!
シミュレーションゲーム
シティー ブラボー！
97年1月10日発売
予価6,800円（税別）
Sプロジェクト始動！　開発社員大募集
ブラボー社最大の事業計画「Sプロジェクト」は、SPエリアとよばれる広大な土地に、カジノ、テーマパーク、宇宙センターなどを建設して行くというものです。
■仕事内容：キャッスルランド、チャイナランドなど、様々なマップとプロジェクトを会社は用意していますので、好きなプロジェクトを選び、街の開発を進めていきます。50種以上の建築物を自由にレイアウトしたり、バスや船などの交通機関の整備など、すべてをおまかせします。
●あなたの自由な発想で、街が生まれます
●特殊建築物建築予定地（SPエリア）
●建築予想図
シティーブラボー！
City Bravo!
PlayStation
HYPER BLASTER 及び 対応 はコナミ（株）の商標です。
※画面写真は開発中のものです。
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ALTRON 株式会社アルトロン
©1996 ALTRON CORPORATION　TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

PlayStation™

"PS" マークおよび、"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

KSK

王達の欲望と思惑が、この大地を戦乱に巻き込む！

戦雲迫る

illustration 末弥 純

First Queen IV

【プレイステーション版】

ファーストクイーンIV バルシア戦記

これが新しい刺激【ゴチャキャラ】!!

世界に類のない、リアルタイムRPGシミュレーション

桁外れのキャラ数を登場させながら、ストレスを感じさせない高速処理。
リアルタイムで動く大軍団。
時には100以上ものキャラが、それぞれの意志で闘い、逃げまどう。
キャラの性格付けも必見。すぐに逃げ出す者や後ろから援護射撃を行う者、
敵を深追いする者、治療して回る者、一部隊にも匹敵する魔法使い。
ユーザーは、キャラの意志に任せて戦闘を見守るのも良いし、
状況に応じて個々に細かくコントロールすることもできる。

2つの部隊をリアルタイムに入れ替え、
ダイナミックで戦術的な戦いを展開。
敵との交渉、騎兵が［馬］から降りて戦ったり、
弓兵が［弓］を捨て剣で戦うなどの命令まである。

友達のデータと戦える［対戦モード］付き！

好評発売中

¥5,800

JAN 4-988711-100119 SLPS-00604

●本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみ下さい。

［制作・販売］
株式会社 呉ソフトウエア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第2ビル302号 TEL.048-646-0660 FAX.048-646-0661

KYOTO 12月 OPEN

もっと満足してみませんか？

ちなみに、ゲーマーズはゲーム関連商品専門店です。

IKEBUKURO

GAMERS

取扱商品

- ●ゲーム系書籍・コミック
  最新の攻略本から懐かしのゲーム攻略本まで1500タイトル
- ●ゲーム系同人誌
- ●ゲーム系CD・ビデオ
  ゲームCDはズラリ1000タイトル
- ●コスパショップ特製コスチューム
- ●ゲームグッズ
  - ・ソニークリエイティブ
  - ・メーカー直卸！プレミアムグッズ
  - ・ゲーマーズ特製グッズ
    各種パックマングッズ、ソウルエッジ
    スターグラディエイターグッズ 、わくわく7
  - ・オリジナルテレカ
    サイキックフォース、闘神伝、
    あすか 120% バイオハザード、
    天地無用、プリティサミー　他
  - ・ブロッコリー主催の
    イベントのカタログ
  - ・チケットの前売り　e.t.c.

©NAMCO LIMITED

©HEAD ROOM

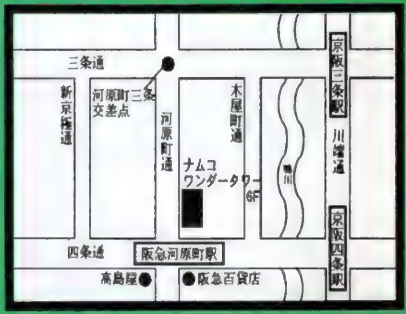
ゲーマーズオリジナルテレカ
まだまだ登場。

バイオハザード

サイキックフォース

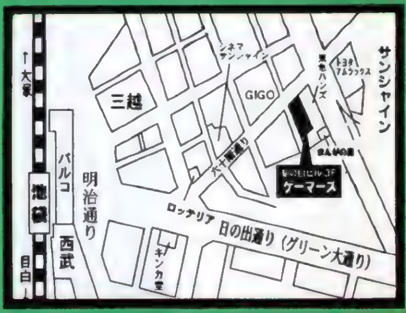
京都店

OPEN/10:00~24:00
AT/京都市中京区河原町通り
四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F
PHONE/075-255-1770



池袋店

OPEN/11:00~21:00
AT/豊島区東池袋1-28-7
蛇の目ビル3F
PHONE/03-3985-3232



聴け! この魂の歌を
シンフォニック・ロールプレイングゲーム
PlayStation
黄昏(たそがれ)のオード
ODE TO THE SUNSET ERA
放浪の吟遊詩人が流れ着いた、多数の島々からなる世界・ハルモニア。
ハルモニアは、歌が魔力を持っていた。
彼はその世界に秘められた謎を解くために旅立つ。
音にちなんだ数々のエピソード
「鍵盤の階段」「音の森」「旋律の洞窟」など音にちなんだ仕掛けがいっぱい。
気鋭のスタッフが参加
音楽は「野見祐二」、キャラクターデザインは「弘司」。
歌魔法自動作曲システム
文字を入力すると、自動的に作曲され、歌魔法が画面に流れます。
黄昏のオード発売記念
「Heart of Atbion」プレゼント!
ハルモニアの善神、アトビオンの魂が封入されている魔法球を抽選で500名様にプレゼント。パッケージについている初回限定シールを貼って応募してください。
本日発売
予価5800円(税別)
©1996TONKINHOUSE
トンキンハウス 〒114 東京都北区堀船2-17-1

PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

A2C
Arti-Art Corporation

運命は、どの場所(シーン)を選ぶ・・・

絶賛発売中!!

NOT TREASURE HUNTER

ノットトレジャーハンター

57種のエンディング。
マルチストーリーで展開する
フルポリゴン・アドベンチャー。

MUSIC◆藤野和良(元Human Soul) CAST◆ジェームズ・アークライト:池田秀一 カルミス・ウィッシュバーン:塩沢兼人、他

全エンディング終了認定キャンペーン実施中!!
詳しくは商品付属の取扱説明書をお読みください。

価格¥5,800(税別)

〒538 大阪市鶴見区鶴見1-5-35波多野ビル6F TEL.06-915-5563 株式会社アクティアート

新作 ●ソフトステーション Soft Station

ついに全世界出荷1,000万台を達成したボクらのプレイステーション。今後も続いていくであろうこのPS快進撃の核となるべく、新作ソフトステーションもガンバっていきます。最新情報てんこ盛りで贈る'97年の当コーナーもどうぞごひいきに!!

Vol.37

HAUNTEDじゃんくしょん

聖徒会バッジを追え!

発売が迫り、期待は高まる一方! セーブもできるので、パズルは苦手というキミもエンディング到達確実なのだ!!

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年1月17日		2P対戦可

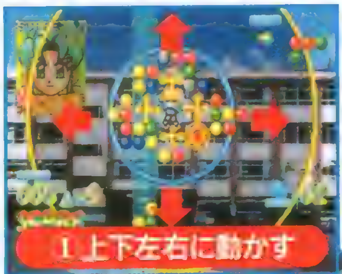
頭脳とステージをフル回転させてバッジを集めろ!!

▶主人公は3人。3種類のストーリーが楽しめるのだ。もち、しゃべりまくり!!

このゲームは「月刊電撃コミック ガオ!」にて連載中の同名の超人気コミック（夢来鳥ねむ作）を、原作の世界観そのままにPZG化したものだ。もちろん、もうチェックずみだよね？ 丹下桜さんなど、人気声優の演じるキャラはしゃべりまくり！ だからハマリまくり間違いなし!! ステージ自体を回転させるという画期的なシステムにより、従来の落ちモノPZGにはない魅力ももりだくさんだぞ。今回は、ゲームを支えるこの基本システムと2つの特殊技について紹介していこう。

基本 ボールの受け止め方はこの2種類

迫ってくるボールは、移動も回転も不可能。「キャッチャー」と呼ばれる真ん中の十字部分を、①上下左右に動かしたり、②回転させたりして、くっつけたい場所をボールの進行方向へと持っていくのだ。積み上がったボールが外側の黄色い円まで届くとミスになる。



1 上下左右に動かす

②回転させる

▲▶この2種類の方法でボールを受け止め消してゆくのだ。慣れるまでに時間がかかるけど、コツをつかめばいろんな攻略方法が見えてくるぞ。

キケン! ボールの積みすぎに注意

ボールを積んだ高さに従って、キャッチャーの移動範囲(内側の青い円)が狭くなる 連鎖を狙って積みすぎるとミスしやすくなるのだ 移動の自由度を求めるか、連鎖を狙うか、このバランスが重要だ

『HAUNTED~』ならではの 特殊技を初公開!

かこみ技 ボールの四方を囲め!

同じ色（写真の場合は黄色）のボールで四方を囲むと、囲まれたボールはその色(黄色)に変色、5個を一気に消すことができるのだ。

クロス技 十字を作るのだ!

同じ色のボールで十字の形を作ると、隣接するすべてのボールも色に関係なく一緒に消すことができる。カンタンなわりに強力な技だぞ。積極的に狙っていこう!!

©夢来鳥ねむ／メディアワークス

タイムクライシス

期待のガンシューティング『タイムクライシス』
今回は早くも公開されたPSスペシャルステージを紹介だ!

ジャンル	3Dガン STG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ガンコントローラ(同梱)
発売日	97年3月		

腕利きの情報部員となり、悪の組織を壊滅させろ!

▲敵の攻撃だけでなく、障害物をかわすのにもアクションペダルが使われるのだ。

激しい銃撃戦が展開する

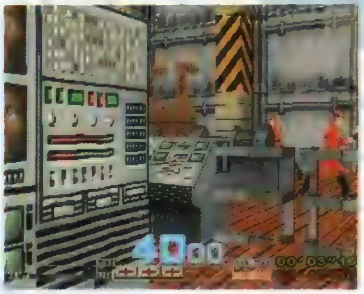
▶激しい銃撃戦! 実は、敵にも射撃のうまいヘタがあるのだ。ヘタな敵なら、なかなかくらわないぞ。

敵の攻撃をかわすアクションペダルと、ブローバックの感触が楽しい『タイムクライシス』。まるでアクション映画の主人公となったような感覚が味わえる、アーケードで人気のこのガンSTGがオリジナル要素を加えてPSに登場! プレイヤーは腕利きの情報部員リチャード=ミラーとなって、単身敵の待つ城へ挑む。悪の組織を壊滅し、捕らわれの大統領令嬢レイチェルを救い出すのだ!!

ポイントはアクションペダルによる"避け"だ

このゲームのポイントとなるのは、ガンSTG初の試みとなるアクションペダル。アーケード版では、このペダルを踏んでいるときのみ、攻撃をすることができた。ペダルから足を離すと、敵の攻撃を避けるために物陰に身を隠すのだ。ただし、ゲームにはタイムリミットがあるので、隠れてばかりでは先に進むことができない。このジレンマがギリギリの緊張感を生みだし、手に汗にぎるゲームシーンを演出するぞ。

▲隠れていると、敵の攻撃を受けない代わりにこちらからも攻撃はできない。また視界が狭く敵の行動も見えない。



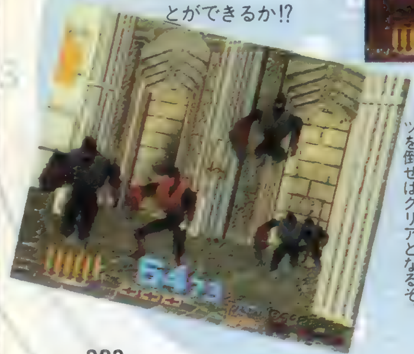
▲全弾撃ち尽くしたら、リロードしなくてはならない。姿を隠すのは、リロードのためでもあるのだ。

◀攻めるばかりが能じゃない。攻め時と守り時をうまく考えよう。でないと、ダメージを受けすぎてやられてしまうぞ。

各ステージの最後には強力なボスが待ち受ける!

ゲームはいくつかのエリアがまとまって1ステージを構成し、全3ステージで成り立っている。各ステージの最後には、強力なボスキャラが待ち受けているぞ。最終ステージで待ち受けるワイルド=ドッグに、キミは勝つことができるか!?

▲▼とにかくボスは強敵ばかり、気を引き締めて戦おう。



◀ステージ1のボス。赤いヤツを倒せばクリアとなるぞ。

ココがポイント ガンコンによるハイクオリティシューティング!

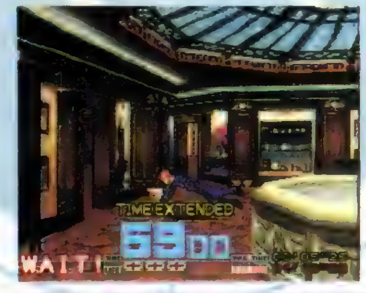
このゲームは専用ガンコントローラ同梱でのみ発売される。これにより独自のアクションペダルシステムを再現しただけでなく、従来のガンSTGをはるかに上回る精度でのプレイが可能になっているのだ。

これがガンコンだ!

◀▲▶過酷な戦いに勝ち残るためには、それなりに精度の高いガンじゃないと厳しいのだ。

『タイムクライシス』期待のスペシャルステージをついに公開!

それでは、ここでＰＳ版スペシャルステージがどんなものなのか紹介していこう。基本的なゲームシステムはアーケードモードとまったく変わらない。アクションペダルで攻撃をかわすことも、タイムリミットがあることも、ダメージを受けすぎるとゲームオーバーになってしまうことも同じなのだ。ではなにが違うのか？　実はステージの構成とストーリーがオリジナルになっている。さらにそれだけではなく、ＢＲＣという新システム（詳しくは右のカコミを参照）も使われていて、オリジナルより大幅にパワーアップしているのだ。これはもう「タイムクライシス2」といってもいいだろう。ＰＳで、リチャード＝ミラーの新たな戦いが、始まろうとしている!!



◀ＰＳスペシャルステージは中〜上級者向け。極める楽しみがあるのだ。もちろん、初心者でも問題なく楽しめるけどね。

ココがポイント

BRCシステムでキミの腕をチェック!

◀たとえばパーティ会場は上手な人なら来れるステージなのだ。

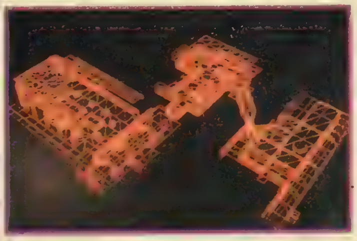
▶ちょっとヘマをしてしまうとショッピングモールに。

ＢＲＣとは"Branch Reflected Conditions"＝条件が反映される分岐システムの略。プレイヤーがどちらに進むか決めるのではなく、プレイの内容によって進路が決められてしまうのだ。基本的に上手なプレイヤーほど難しいステージへ、そうでない人は簡単なステージへと導かれることになる。たどったルートによって、エンディングももちろん変化するぞ。

エリアA
パーティ会場

エリア１を素早くクリアし、うまくエレベータに乗り込むことができればエリア２はこちらのホテルのパーティ会場ステージになる。ステージの最後には強力な中ボスが登場し、リチャードの行く手を阻んでくるぞ。

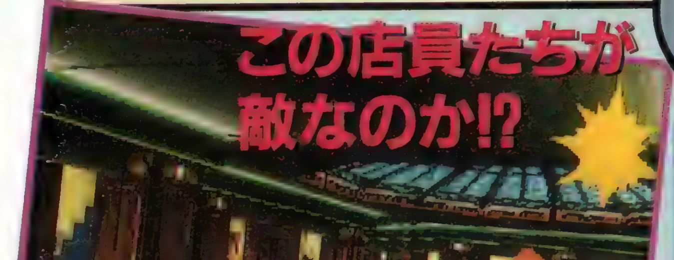
▲このエリアのボス、ブーメラン男。さまざまな攻撃を繰り出してくる強敵だ。



◀いかにもなパーティ会場。こんなところで銃撃戦が行われるなんて……。

▲敵は、このＰＳオリジナルモードのために、新たに描き起こされている。はじめて出会う強敵が行く手を阻むぞ。

エリアが2つに分岐する



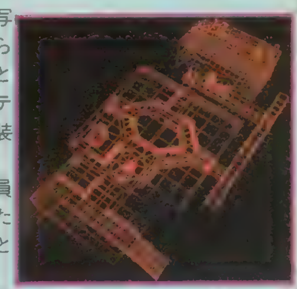
▲店員姿の敵と激しい銃撃戦。なんだかちょっと、気が抜けちゃう!?

▼敵が逃げていく。調子に乗って追いかけていくと、あとで手痛い反撃が……！注意せよ!!

◀ガラスがハデに砕け散る。これだけでも、結構な迫力なのだ。

エリアB
ショッピングモール

エリア１のエレベータに間に合わなければ、次の戦いの舞台はこちらのショッピングモールとなる。高級感あふれるモールで、ガラスのウィンドウが次々くだけ散る、迫力抜群のステージなのだ。写真を見てもらえばわかるとおり、パーティ会場の武装集団に対し、こちらは店員の制服を着たキャラが敵となるぞ。



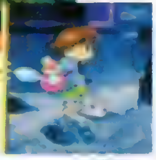
海腹川背・旬

**元気な少女が、ルアーを片手に巨大な魚を退治する!?
SFCの名作『海腹川背』がパワーアップしてPSに登場!**

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	未定
発売日	97年2月28日予定		

ルアーを使うけど釣りゲーじゃない、シュールなACT

◀美しい山々がバックに広がる大自然。でも、人間より巨大な魚が徘徊する世界って、いったい……

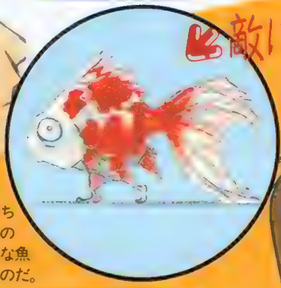


▶この少女がイン○ィジョーンズも真っ青のアクションをするのだ。

▲元気いっぱいの川背は、今日もお魚を退治する……。なぜ魚が空中にいるのかなど、不条理だったりするけれど、かわいい川背が動き回る姿を見れば、それも許せちゃう!?

独特の操作感覚とシュールな設定が好評を博した、ＳＦＣの名作ＡＣＴ『海腹川背』の続編がＰＳに登場するぞ！　今回の『旬』には、壁のよじ登りなどの新アクションや衣装の変化、キャラのボイスなどのさまざまな新要素が加わって、面白さが大幅にパワーアップ！　プレイヤーは、主人公の〝海腹川背〟を操作して、行く手に立ちはだかる敵（なぜか巨大な魚）を捕獲しつつ、出口を目指すのだ。そして、敵が魚だけに、川背の武器も釣り道具のルアー（疑似餌）。伸縮自在のラバーロープが付いたこのルアーは、あらゆるアクションを可能にしてくれる万能アイテムなのだ。敵を捕獲する武器にもなれば、離れた場所を行き来するための投げ縄がわりにもなるぞ。前作のファンだった人はもちろん、ＡＣＴファンなら、この作品ならではのアクションにぜひ挑戦してみよう！

敵はこんなヤツ!?

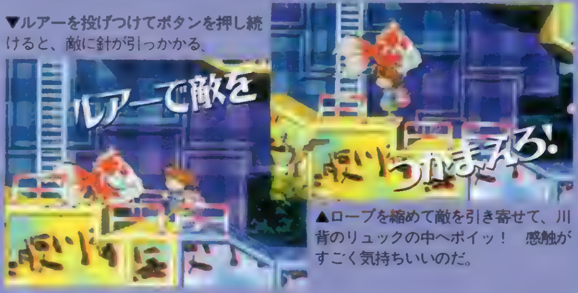


▶川背と同じくらいの大きさなのに、姿かたちはどう見ても金魚。この世界には、なぜか巨大な魚がうろつき回っているのだ。

これがラバーリングアクションのすべてだ!

それでは、このゲームのアクションについて説明しよう。まず、敵に向かってルアーを投げつけると、その敵は数秒間気絶する。この間にロープを縮めて、背中のリュックの中に敵を捕獲するのだ。また、床や壁、天井などに向かってルアーを投げると、針が引っかかって固定される。この状態でロープを揺らしたり、縮めたりすることにより、遠くに飛ぶのだ。

▼ルアーを投げつけてボタンを押し続けると、敵に針が引っかかる。



▲ロープを縮めて敵を引き寄せて、川背のリュックの中へポイッ！　感触がすごく気持ちいいのだ。

▼そして、時計の振り子の要領で、勢いをつけて揺さぶるのだ。

▲離れた場所に移動するためには、まず近くの床や壁にルアーを引っかける。

▲離れた場所でもひとっ飛び。ロープの長さの調節がポイントになるぞ。

ＳＦＣ版とはこんなに違う！

ＰＳのポリゴン機能によって描かれる背景はステージごとに季節が変わり、川背の衣装も変化する。さらに、実写とアニメの合成によるオープニングとエンディングのムービーも用意されたぞ（川背役の小森まなみが歌う主題歌はファン必聴！）。そして、トラップやアイテム、面数の増加はもちろん、壁のよじ登りなどの新アクションも追加された。また、コンティニューも無制限になったので、ＡＣＴが苦手な人でもエンディングにチャレンジできるのだ。

©XING 1997／JAPAN CLARY BUSINESS／JACKPOT

パロウォーズ

歴代パロディウスキャラ総出演！ 今度の『パロ』はSLG!
アイツ&コイツ、ひかるにあかね、世界を制するのは誰？

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年春予定		

神話からお笑い、セクシーからおしゃべり、最終形態はSLG!?

▶殺伐とした雰囲気は皆無。妙な実況も加わって、ひたすら笑える作品だったりするのだ。しかし、本格的SLGとしての要素も満載！

『パロウォーズ』は、近代兵器をベースとしたさまざまな兵器を駆使して戦闘を繰り広げるSLG。コナミの大ヒット作「パロディウス」シリーズの非常に濃いキャラたちが、「パロワールド」の覇権をめぐって激しい火花を散らすのだ。ゲームには、全国制覇を目指す「シナリオモード」と、任意のマップを選んで友人同士（コンピュータを相手にすることも可能）で対戦する「マップバトルモード」の2種類が用意されているぞ。

◀能力で選ぶか、かわいさに転ぶか…。好みのキャラを集中的に育てるのもいいかも。

▲画面を覆い尽くす兵士たちが、激しい戦いを繰り広げる！ でもなぜか、全く緊張感が感じられなかったりする（笑）。

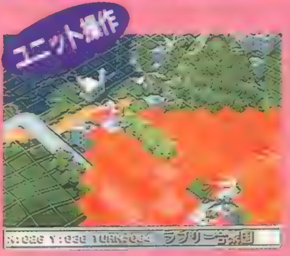
「笑い」だけじゃない!! 本格的SLGなのだ!!

この「パロウォーズ」は、シリーズ特有の楽しい雰囲気を保ちつつ、本格的SLGとして遊べる作品に仕上がっているぞ。マップのクリア条件は、敵の基地を占領するか、敵のボスロボットを倒すこと。陸、海、空と3タイプに分かれたユニットは、指揮官の能力次第で種類が増えていく。これら兵器のこまめな生産と、情報収集が勝利のカギなのだ。金づるとなるMAP上の建物をどんどん占領して軍資金をためることが重要で、高度な戦略が必要になってくるのだ。

◀情報収集は自分のターンでなくても行える。情報を制する者は戦いを制するのだ。

◀戦闘が終わったらすぐに兵器の補充だ。こまめに生産しておかないと痛い目に会うぞ。

◀指揮官を選んだらいざ出撃。MAP上の重要施設の周りにユニットを配置しよう。



◀ユニットが移動できる範囲は限られている。いち早く布陣して、万全の体制で戦いに臨め！

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

**人の侵入を拒み続けた古代遺跡がレイラを待ち受ける
襲いかかる危機を多彩なアクションで切り抜けろ!**

ジャンル	AVG	価格	¥5.800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	97年2月14日		

世界各地の古代遺跡を舞台に、レイラの冒険が始まる!

迫力のアクションでレイラが大活躍!

この『トゥームレイダース』は、トレジャーハンターのレイラとなって3Dフィールドの古代遺跡を冒険する、アクション性の非常に高いAVGだ。遺跡内は数々のトラップや厳しい自然、そして様々な敵が行く手を阻んでくるので、そう簡単には秘宝にたどり着くことはできない。また、背景の一部には実際の遺跡の壁画をデジタル処理したものが使用されていて、遺跡独特の雰囲気をリアルに表現している。今回は中盤までの舞台になる各遺跡の紹介をメインに、このゲームの魅力に迫ってみるぞ。

秘宝を見つけだせ

インカ遺跡

遺跡を住処（すみか）としている野生動物にいきなり襲われることも多いので、気を引きしめて行こう。遺跡の中枢に眠る秘宝を探し当てたレイラの前に、新たなる事実が明らかにされ、彼女は次なる冒険への出発を決意する。

◀物陰に隠れていた熊がいきなり突進してきた！

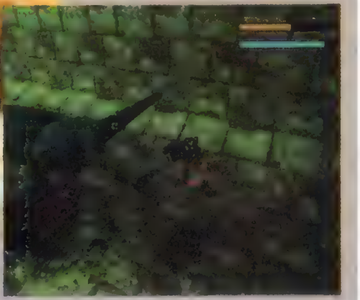
▶吊り橋の先に見える歯車。どうやら何かの仕掛けのようだが、どうやったら作動させることができるのか？

死のトラップが待ち受ける

ギリシャ・ローマ遺跡

この遺跡には、巨大ギロチンや落とし穴など、数々のトラップが待ち受けているので、一瞬も気を抜くことができないぞ。インカ遺跡で見つけた秘宝と、この遺跡で入手した秘宝を合わせたとき、第3の目的地が示され、レイラは休む間もなく次の冒険に旅立つ……。

▲天井の謎の球体から稲妻がほとばしる。思わずビックリしてしまうぞ。



▼落とされた水路には巨大なワニが待ち受けていた。逃げきれるか？

魔界の者たちが潜む

エジプトのピラミッド

ピラミッドの中には、眠りを妨げられた者が差し向けたのか、異形の生物たちが待ち受けている。しかも、これまでの敵以上の強敵だ。そしてこの遺跡の中枢でレイラは何を見るのか？ このあとに控えるステージも次号以降で紹介するのでお楽しみに。

◀スフィンクスを見上げるレイラ。遺跡の描き込みもハンパじゃない。

▼翼を持った謎の怪物が襲いかかる！　今までの敵より数段手強い。

▲ピラミッドの怪物といえば、やっぱりミイラ男。予想以上に動きが素早いぞ。

主人公 レイラ・クロフト

アフレコも終了!

ゲームを盛り上げてくれるムービーのアフレコも無事終了し、あとはプレイして聞ける日を待つだけとなったぞ。レイラ役の緒方恵美さんほか、人気声優陣が演じるボイスの数々にも期待していてね。

◀早くプレイして、熱演された声を聞いてみたいね。

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software,Inc.

戦闘国家 ─改─ IMPROVED

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	冬予定		

3カ国激突の大戦に勝利せよ!

'95年末に発売されて好評を博した『戦闘国家　エア・ランド・バトル』の続編「改」が登場！　1ターン中に複数の行動を行う〝行動システム〟などの特徴はそのままに、キャンペーン式のストーリーモードや、部隊の成長システム等も追加。また、登場兵器数の増加、COMの思考能力アップ、ウインドウ表示の改良など、細かい部分でも、さまざまなパワーアップがなされているのだ。

▲戦車などの兵器は、米国、ロシア、日本、欧州の4カ国をモデルに、約170種が登場。

ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	アスク講談社	対応周辺機器	未定
発売日	97年春予定		

人気声優を救い出すのだ!

このソフトは、〝ゲームの中の世界〟に閉じ込められてしまった、横山智佐、笠原弘子、小西寛子などの人気声優を、キミの愛と勇気で救い出すファンタジーAVGだ。ゲームは、AVGパートの昼と、声優から情報を得られる夜から構成されている。夜の時間帯には声優たちが実写で登場し、ゲーム展開も、各声優の趣向に沿ったものになっているぞ。声優ファンにはこたえられない1本なのだ。

▲声優たちがとじこめられた場所は、ファンタジーで彩られた世界だ。

秘・宝・王 ～もうお前とは口きかん～

ジャンル	TBL	価格	未定
メーカー	ソネット・コンピュータエンタテインメント	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マルチタップ、多人数プレイ可(最大4P)
発売日	97年春予定		

遺跡をまわってお金を稼ごう

この「秘・宝・王」はすごろくタイプのTBLで、最大4人までゲームに参加できる。作品の舞台はピラミッドやバベルの塔をはじめとした7つの遺跡で、遺跡探索中に見つけた秘宝などを元手にお金を稼いでいくのだ。ゲーム中に用意されているミニゲームも、パズルやクイズなど、バラエティに富んでいるぞ。また、漫画家の山崎浩がデザインしたキャラクターの動きが、非常にユニークなのだ。

▲友だちとプレイすれば一層盛り上がる。パーティアイテムにピッタリのゲームだぞ。

Breeding Stud ～牧場で逢いましょう～

ジャンル	競馬SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	97年1月31日予定		

さまざまな要素が楽しめるのだ

この「Breeding Stud」は、従来の数多くの競馬SLGの楽しさが集約されている、本格的な競馬SLGソフトだ。競走馬育成を行うメイン画面（牧場）にはさまざまなコマンドが用意されており、幼駒や繁殖牝馬の購入から愛馬の鍛錬まで、やるべきことが山ほどあるぞ。そして、注目のレースシーンは、驚くほどの大迫力！　実際に競馬場にいるかのような錯覚を覚えてしまうほどなのだ。

▲レースシーンは、ものすごい迫力。見ていて、思わず熱くなっちゃうぞ。

火竜娘 ─高悠環─／─柳判官─

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年春予定		

波瀾の人間ドラマが今始まる…

3Dで表現された町やフィールドを歩きまわるスタイルのAVG。ゲームの舞台は古い時代の中国だ。「火竜娘」は「高悠環」編と「柳判官」編の2種類が発売され、それぞれ、女性、男性の視点に立ってゲームが進行する。いわゆる「ザッピング・システム」が取り入れられた作品なのだ。ストーリーもマルチに展開し、ゲームの進め方によって主人公の性格も変化する。エンディングも違ってくるぞ。

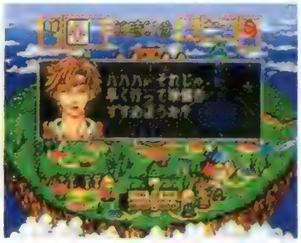
▲〝火竜娘〟とあだ名される女性が初めて登場するシーン（写真は「柳判官」編）。

ふしぎの国のアンジェリーク

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年2月28日		

今度はすごろくで愛の冒険に出発!

この作品は、女の子を中心に熱烈な支持を受けている「アンジェリーク」のキャラが登場する、すごろく形式のゲーム。プレイヤー（アンジェリーク）の目的は、タイムリミットの4時までに「守護聖さまのお茶会」に出席すること。守護聖さまとの楽しいイベントや、絵合わせパズルなどのミニゲームもゲーム中にたくさん登場するぞ。感動のエンディングも数種類用意されているので、お楽しみに！



▲おなじみの9人の守護聖さまが勢ぞろい。CVも、前作と同じ声優が担当しているぞ。

SONY

ゲームを飛ばす。

記線すっきり、コードレス。
●映像と音声を光伝送、コードなしですっきりプレイ。●テレビから離れて楽しめる(最大伝送距離約5m)。●コードレスでも高画質・高音質。●ビデオカメラなど、ほかのAV機器でも使える。●信号切れによるノイズをカットするミュート機能。

AVコードレスシステム
IFV-TR1K 標準価格12,000円(税別) 新発売

AVコードレスシステム

●壁や不透明なガラスなどは赤外線を通しません。AVコードレスシステムは、必ずトランスミッターが直接見通せる位置で使用してください。●カタログ送呈＝はがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒141 東京都品川区北品川6-5-6 ソニーカタログ係へ。

ゲーム機をバリューアップ。
value up

©Sony Computer Entertainment Inc. under license from Locus Co.　©1997 SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT　©GUST CO.,LTD. 1996 ©NOWHERE Inc. 1996 ©Minako Fuji 1993
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997　©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　©1997 KOEI CO.,LTD.

三國無双

光栄の看板ソフト"三國志"シリーズが、格闘ゲームに姿を変えてPSへ乱入。あの猛将、智将をキミの手で操るのだ!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	未定
発売日	97年2月28日		

噂の武器格闘版"三國志"、そのデキはホ・ン・モ・ノだ!!

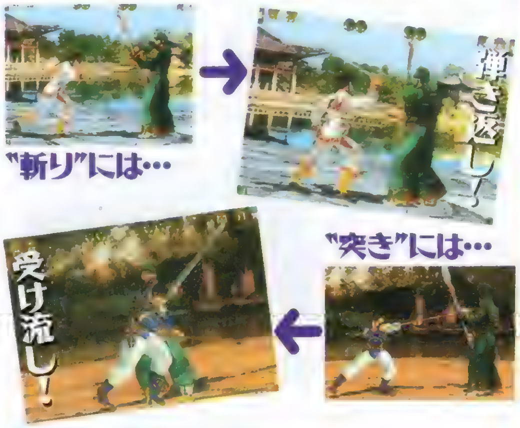
▲対戦ACTに舞台を変え、再び始まる武将たちのアツイ闘い……。

"三國志"の新作が登場！　こう聞いて「SLGか…」と思ったキミは超アマい。本作「三國無双」は、なんと3D格闘!! しかもゲーセンに置いてあっても違和感ないほどのハイクオリティなのだ。モーションキャプチャリングされた武将たちの動きは、1／60フレームで制御され実になめらか。また、設定を生かしたそれぞれの愛用武器によるド派手な攻撃にも、大味にならないよう数々の斬新なシステムを導入、奥の深い闘いが楽しめるようになっている。対戦ACTファン、三國志ファン、ともに満足できる1本だ。

洗練された3つの攻防システムに注目!!

①「弾(はじ)き返し」と「受け流し」が基本!

従来の対戦ACTでは、1度防御してしまうと攻撃のタイミングを失い、そのまま相手に攻め込まれてしまうことがよくあった。ところがこの「三國無双」には、防御と同時に相手の体勢を崩すことができる「弾き返し」、「受け流し」という2種類の防御動作があるのだ。これがキマれば、続けて攻め込まれることがないうえ、相手が体勢を崩しているスキに、反撃に転じることもできる。防御にも展開性を持たせた画期的なシステムと言えるぞ。



②「打ち合い」にせり勝て!

同系の攻撃が重なると「打ち合い」になる。この状態になると、3回刃を重ねる間に多くボタンを連打した方が、相手の防御を崩せるのだ。

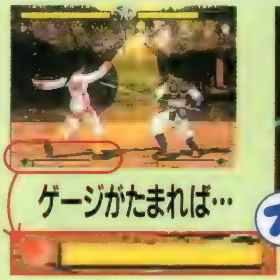
③動きを見切って「避け」

「避け」も防御動作の1つ。相手の攻撃が当たる瞬間に防御姿勢をとると(◎+⊗同時)、相手のスキを誘うことができる。そこを狙うのだ！

CHECK!

コイツが勝負のカギを握る？
気合ゲージ

画面下にある「気合ゲージ」は攻撃をすればするほどたまっていき、MAXになると通常はつながらない技が連続技になったり、特殊なコマンド入力で超威力の奥義「無双乱舞」を繰り出すことが可能になるのだ！



▲決まれば逆転間違いなしの「無双乱舞」発動の瞬間。この超必殺技は、各キャラに2種類ずつ用意されているぞ。

使用キャラクターは10人の戦国武将たち!

勢力	武将	解説
蜀	趙雲	＜ちょううん＞ ■武器：槍"竜胆(りんどう)" 力だけでなく智にも長ける猛将。「蜀の五虎将」の1人として数え挙げられる。
蜀	関羽	＜かんう＞ ■武器：青竜偃(えん)月刀 身長2mを超える大男。その見事なヒゲから「美髯公」とも呼ばれている。
蜀	張飛	＜ちょうひ＞ ■武器：蛇矛(だぼう) 上記の関羽とともに、蜀の皇帝・劉備と義兄弟の誓いを交わした。
魏	夏侯惇	＜かこうとん＞ ■武器：曲刀"麒麟牙" 矢に射られた自分の左目を「もったいない」と食べたという逸話の残る隻眼の豪傑。
魏	典韋	＜てんい＞ ■武器：板斧"午頭(ごず)" 手甲"馬頭(めず)" 魏の国内において、屈指の怪力武将として名高い。
魏	許褚	＜きょちょ＞ ■武器：鉄槌"蚩尤砕(しゅうさい)" 曹操に召し抱えられた、猪突猛進タイプの武将。
呉	周瑜	＜しゅうゆ＞ ■武器：古錠刀(こていとう) 呉を魏や蜀と並ぶ大国へと成長させた軍師。敵、味方問わず敬われている。
呉	陸遜	＜りくそん＞ ■武器：双剣"飛燕" 若いながらにして、巧みな戦術で蜀の関羽を生け捕りにしたこともある知将。
呉	太史慈	＜たいしじ＞ ■武器：双鞭"虎撲・殴狼" 3日間で3千人もの兵を集めるほどのカリスマと実力を持ちあわせた呉の将。
？	貂蟬	＜ちょうせん＞ ■武器：双錘"麗玉錐" 漢の董卓のもとから、呂布の所へとその身を移した（奪われた？)絶世の美女。

© KOEI CO.,LTD.

峠MAX 最速ドリフトマスター

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年1月24日予定		ネジコン

峠を駆け抜ける風になれ！

走り屋必見、超マニアックで超リアルなRCGが登場するぞ。登場するコースはすべて、箱根や六甲、函館などの実在の峠をモデルにしたというこだわり仕様。もちろん、時間や天候によって路面の状態も変化するぞ。18もの車種から好みの愛車を選んだら、コースに合わせてチューンアップ。タイムアタックやストーリーモードまで用意されているから、RCGこだわり派でも納得の完成度なのだ。

▲夕陽に染まった峠を疾風のように駆け抜ける。カーマニアにはたまらない瞬間かも!?

天下制覇

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック数)
発売日	97年2月14日予定		マウス

徳川の新たな歴史を創り出せ！

『天下制覇』は、徳川家康の初陣から天下統一を成し遂げた大阪の陣までを舞台にした歴史SLGだ。ただし、街での行動や他の武将からの要請を、受けるか断るかといった選択によって、史実とは違う家康の人生を歩むこともできる。また、そのようなRPG的な部分ではなく、純粋に合戦を楽しみたいというプレイヤーは、街での行動や軍議を省略して、史実通りの家康の戦歴を追うこともできるぞ。

▲合戦は、戦場全体を見渡せる全景戦闘と、部隊同士の激突を見せる部隊戦闘がある。

BOYS BE…

ジャンル	SLG	価格	¥5,800(予定)
メーカー	講談社	対応周辺機器	メモリーカート（ブロック数未定）
発売日	97年春予定		

恋愛ストーリーの主役はキミだ！

AVGのサクサク進むプレイしやすさを持った新感覚恋愛SLG登場。原作は「週刊少年マガジン」に連載されている人気恋愛コミックで、原作の持つ甘くて切ない雰囲気がゲーム中に味わえるぞ。キミは高校2年の男子学生となって、卒業までに理想の彼女をつくるのだ。「ハートインプレッション」システムで、彼女に対する自分の気持ちを調整することにより、あいまいな感情も表現できるぞ。

▲画面右のハートの大きさを調整することで、彼女に対する気持ちを調整できるのだ。

雲海の撃墜王 ～ACE OF SEACLOUD～

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	マイクロネット	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	97年春予定		

迫力のポリゴンドッグファイト！

異世界で繰り広げられる空中戦をテーマにしたSTG『雲海の撃墜王』。プレイヤーは、雲海の島国〝ヴァルナ〟の一傭兵となって、様々なミッションをクリアしていくのだ。ポリゴンで描かれる迫力のドッグファイトは、雲海や密林、古代都市や兵器工場など、あらゆるフィールドで展開されるぞ。（ときには巨大なボスキャラも登場する）。キミは鋼の翼を駆って、大空の撃墜王となれるか？

▲白煙を残しつつ、次々に敵機をとらえてゆくミサイル。かなりのスピード感があるぞ。

ラスベガスドリーム2

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年2月28日予定		マルチタップ

一攫千金のアメリカンドリーム！

一晩で数億ドルもの大金が動くと言われているラスベガス。そんなスリルに満ちたギャンブルを楽しめるゲームが登場するぞ。目的はただ1つ、わずか7日間で10万ドルを稼ぎ出し、ラスベガスの巨大ホテルのVIPになることだ。このゲームはジャンルがSLGというだけあって、本場のルールを忠実に再現しているぞ。また、カジノの雰囲気を演出するために、本物のハリウッド俳優まで登場するのだ！

▲カジノの花といえば〝ウサギさん〟。こういうこだわりも大切です（笑）。

三國志孔明伝 三國志英傑伝シリーズ

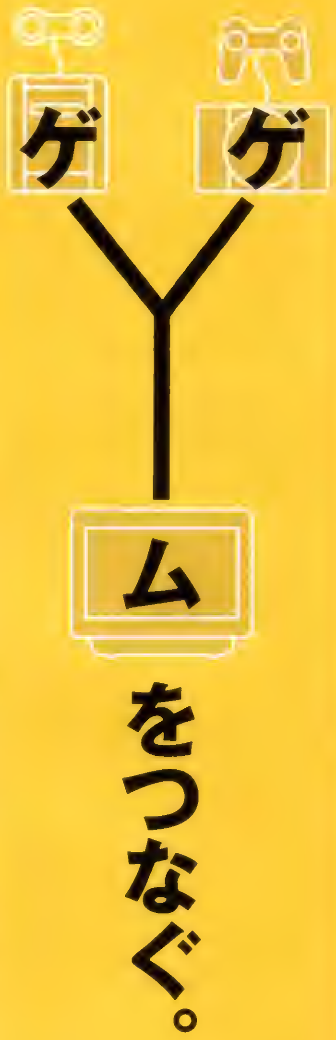
ジャンル	S・RPG	価格	¥7,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	97年1月31日		

希代の天才軍師を演じよう！

『三國志孔明伝』は、光栄の三國志シリーズの中でもひときわ異彩を放つ作品だ。プレイヤーはあの天才軍師〝諸葛亮孔明〟となり、数々の奇策をもって君主・劉備を勝利に導くのだ。もちろん、歴史に名高い赤壁の戦いなどの様々な名場面も再現されることになるぞ。しかも、主役が孔明なだけに、劉備死後もストーリーは続くのだ。歴史どおり五丈原で果てるかどうかはキミの采配にかかっている。

▲もっともポピュラー（？）な策略〝火計〟。光栄のリアルなCGが鮮やかに歴史を再現！

SONY



ゲーム機2台を、カンタン切り換え。

●2台のゲーム機をスイッチひとつですぐに切り換えられる。●誤って押しても切り換わらない、ロータリースイッチ。●ほかのAV機器でも使用可能。

AVセレクター（2台用）
SB-V20G 標準価格2,000円(税別) 新発売

AVセレクター

●カタログ送呈ーはがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒141 東京都品川区北品川6-5-8 ソニーカタログ係へ。

ゲーム機をバリューアップ。
value up

©ATLUS/CAVE 1997 ©1997 タマプロダクション/シュワッチプロダクション/講談社 ©1997 Imagineer Co.,Ltd. ©龍［RON］1997 ©MICRONET 1997 ©1997 KOEI CO.,LTD.

ラグナキュール

個性的なシステム満載で贈るポリゴンRPGの野心作!!
戦闘部分だけをとっても魅力的な要素が盛りだくさんだ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック) MBS
発売日	97年春予定		

格闘家としての主人公の成長を描く武闘派RPG!

▶一流の格闘家をめざし一人の少年が今、旅立つ 壮大なストーリーが展開するぞ

4年に一度開催される武闘大会を中心とした、独特のストーリーで展開する噂のRPG『ラグナキュール』。長く楽しめることとウケ合いのキャラクター育成システム、豪華声優陣の声による迫力の演出、立体感あふれるクォータービューのマップ画面など魅力はいっぱいだ。なかでも自分が育てたキャラを友だちと交換＆対戦ができるという革新的システム〝メモリーカード・バトル・システム(MBS)〟に注目が集まっているけれど、それを支える「戦闘」部分が気になっていた人も多いことだろう。そこで今回は「ラグナキュール」の〝核〟とも言える、この「戦闘」を中心に、最新情報をドーンとお届けしていくぞ。

最初にキャラを設定

▶ゲームの最初に、自分のキャラの設定ができる。コスチュームの色なども自由に選べるぞ

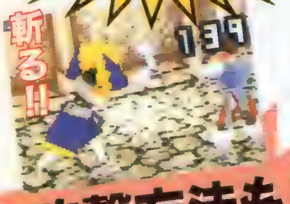
◀属性などの細かな設定もできるため、キャラへの愛着も増すこと間違いなしだ

戦闘はリアルタイム制だ!!

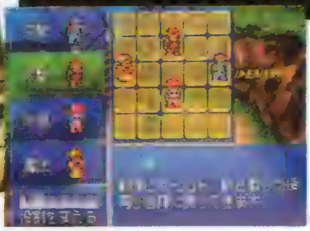
切れ目のない壮絶バトル!

「ラグナキュール」の戦闘には、リアルタイムならではの戦略性が数多く盛り込まれている。驚くべきことに、攻撃は連続的にガンガン入力することが可能で、それぞれの攻撃の成果には、各キャラの位置関係なども大きく影響している。とどまることなく変化する戦況を見ながらの攻撃の応酬は、まさにこのRPGならではの楽しさを生み出しているのだ。

攻撃方法も多彩!!



▲フルポリゴンで敵味方が入り乱れての戦闘が展開される。各キャラのリアクションにも注目だ。


◀キャラの隊列も戦略の重要なポイント。いろいろな隊列を試して、戦い方を研究してみよう。

コマンド入力の流れ

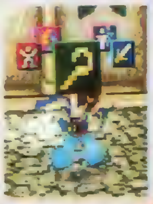
行動を指示するコマンド入力は、下のような流れで行われる。これをキャラごとに決定していくのだ。

①ゲージがたまるのを待て!

時間の経過と共にゲージ(緑)が少しずつ増えていく。満タンになると、攻撃コマンドの入力が可能になる。

②攻撃手段を選択

コマンドの入力は、攻撃方法の選択からはじめる。キャラの周りにも、選択用のプレートが登場するぞ。



③攻撃相手を選択

続けてどの敵キャラを攻撃するかを決定。位置関係などによっても、与えるダメージは変化するぞ。

Character Voice

物語を盛り上げる豪華女性声優陣

主人公(プレイヤー)の脇をかためる女性キャラ担当の4人に、キャラの感想などを聞いて来たぞ。彼女たちの演技にも注目!!

ヒノカ役: 奥島和美さん

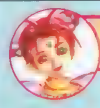
「ヒノカは物語が進むにつれて成長していくので、その変化のつけ方が難しかったです。RPGは大好きなので、いちファンとしても期待してます」

ジャンヌ役: 井上喜久子さん

「イラストを見て一目ボレしました!! つらい過去を持っているキャラなので、セリフとかは重いものが多かったんですけど…でも大好きです(笑)」

ティア役: 氷上恭子さん

「ティアはラストに微妙な変化を遂げるんです。そこが難しかったですね。ストーリー的にもスケールは大きいし、すごく楽しめる作品ですよ」


リーヴ役: 永迫舞さん

「自分の性格に合ったキャラなので、元気いっぱいに演じてみました。負けちゃったら私の声は聞けないので、がんばってプレイしてくださいね」

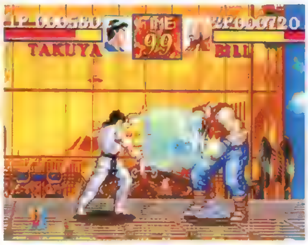
※画面はすべて開発中のものです。 ©Sony Music Entertainment (Japan) INC

THE MASTERS FIGHTER

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	シネマサプライ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年2月予定		

世紀末の格闘伝説が今ここに!

麻薬と暴力と金で薄汚れた世紀末世界で、10人のファイターたちが、それぞれの想いを胸に運命の闘いを繰り広げる対戦ＡＣＴが登場するぞ。基本システムはいままでの対戦ＡＣＴと、ほぼ同じ仕上がりになっていて、攻撃はパンチとキックの強弱２種類と、レバーとボタンの組み合わせによる中段攻撃が基本になっている。各キャラクターがもっている必殺技を駆使して多彩な攻防が楽しめるぞ。



▲超ピンチのときには、超派手で超強力な超必殺技で１発逆転をねらって超ラッキー！

ドラえもん２ SOS!おとぎの国

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	エポック社	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年2月予定		

ドラちゃんACTの続編登場なのだ

鬼たちに捕らえられた、おとぎ話の主人公たちを助けるために、ドラえもんたちがおとぎの国で大活躍するＡＣＴの続編が登場だ。ゲームはサイドビューのＡＣＴで、背景に手描きの水彩画を使用することにより絵本の中の幻想的な世界が表現されているぞ。また、内容もボリュームアップされていて、ステージは前作の３倍の30ステージ以上もあるのだ。ひみつ道具を使い分けゴールをめざせ！

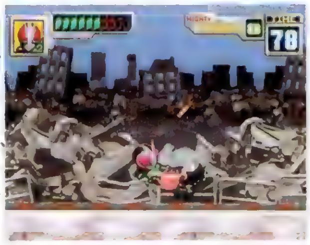
▲すばらしいジャイアンの勇姿に、おもわず拍手。「あざやかっ！」パチパチパチ。

THE GREAT BATTLE Ⅵ

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	なし
発売日	97年2月予定		

豪快ACTが、ヘアッ!と登場

この「グレイトバトル」シリーズは、お馴染み人気ＴＶ番組「仮面ライダー」、「ウルトラマン」、「ガンダム」シリーズのデフォルメキャラクターが活躍する豪快なＡＣＴだ。今回は、グラフィックにＣＧレンダリングが使用されており、今までのシリーズよりもリアルな世界が表現されているぞ。さらに、ゲーム内容もボリュームアップされていて、ＳＴＧや対戦ＡＣＴなども楽しめてしまうのだ。



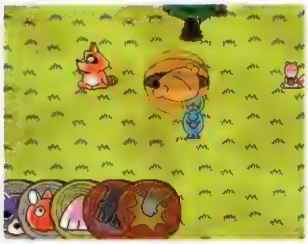
▲「ゥライダァアッキィック！！」とＲＸライダーの炎をまとったライダーキックが炸裂！

ぼのぼ〜ど

ジャンル	TBL	価格	¥4,800
メーカー	アミューズ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マルチタップ
発売日	97年3月予定		

みんな「ぼのぼ〜ど」でほのぼ〜の

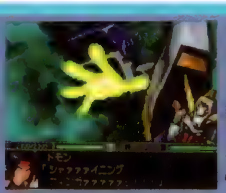
女の子に大人気のＴＶアニメ「ぼのぼの」がボードゲームになって登場だ。「ぼのぼ〜ど」は、ぼのぼの、シマリス、アライグマのキャラクターをコマとしたゲームで、プレイヤーはマルタ（カードのようなもの）を使用してコマをすすめたり、他のプレーヤーの邪魔をしたりするのだ。また、ちがうマルタどうしを組み合わせる〝マルタ合体〟を使って強力なマルタをつくりだすことができるぞ。



▲シナリオによってクリア条件が変わるので、ときには協力して助けあうことも必要だ。

NOW ON SALE

新作ソフトの猛ラッシュ もう貯金箱壊すしかない? 12月27日〜1月16日



◀毎号ランキング上位の注目ソフト「新スーパー」。

この号が発売されている間にリリースされるソフトをまとめて紹介しよう！ 12月27日に発売されるソフトは、「新スーパーロボット大戦」、「闘神伝３」、「いまどきのバンパイア」、「ＧＯⅡ Professional」、「黄昏のオード」、「きゅー爆っく!!」、「BASTARD!!」、「マイティヒット」、「大航海時代Ⅱ」、「REBEL ASSAULTⅡ」、「グリッドランナー」、「ブラック ドーン」、「Virtual Gallop 騎手道」、「Virtual Gallop 騎手道（限定版）」の14本、そして、年が明けてサイフの中もホクホクな'97年１月10日に発売されるソフトは、「レイストーム」、「ルパン三世 カリオストロの城」、「シティーブラボー！」、「もうぢや」、「サンプラス エクストリームテニス」、「ＮＨＬ パワープレイ'96」、「スポット」、「リアルバウト餓狼伝説」、「ぷるるん！ Withシェイプ UPガールズ」、「一発逆転」、「ウイングオーバー」、「ゲームの達人２」、「ロードランナーエクストラ」、「STREET RACER EXTRA」、「Racin Groovy」の15本が発売される。ちなみに、「ＮＦＬ クォーターバック クラブ'97」、「actuaGOLF」、「BURNING ROAD」、以上のソフトは〝１月発売予定〟なので、次号が発売されるまでの間に店頭にならぶ可能性もあるからチェックが必要だ。なお、「NOëLクリスマススペシャルパッケージ」が12月７日〜31日までの期間で限定販売となっている。

総本数	29本
総購入価格	179,800円

Ⓒ石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用） Ⓒ円谷プロ Ⓒ創通エージェンシーサンライズ ⒸBANPRESTO 1997 Ⓒ藤子プロ・小学館・テレビ朝日
Ⓒ1997EPOCH CO.,LTD.Ⓒいがらしみきお／竹書房・テレビ東京・Ｂ２プロダクションⒸアミューズ／Ｂ２プロダクション ⒸCINEMA SUPPLY

るろうに剣心～明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀編

このRPGの主人公は、オリジナルキャラ＝キミ自身！ 剣心や左之助たちとともに、冒険ができるのだ！

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	未定
発売日	97年春予定		

あの「るろうに剣心」が今度はRPGになって登場！

▶会話シーンでは、キャラのアップが表示されるのだ。
▲河原でのイベントシーン。2頭身キャラがちょっとした芝居を見せてくれる。

コミックやアニメで大人気を誇り、3D対戦格闘ACTにもなった「るろうに剣心」が、今度はRPGになって登場!!　このRPGの主人公は剣心ではなく、オリジナルキャラクターの少年「聖」と、少女「輝」。すなわち、プレイヤー自身だ。とはいっても、1回のプレイで選べるのは2人のうちのどちらか1人。つまり、違った主人公を選ぶことにより、最低でも2回ゲームを楽しめるというわけだ。それでは、現在明らかになっている、物語の冒頭シーンを紹介しよう。全身傷だらけの姿で街をさまよう主人公に不良たちが襲いかかった。運良く通りすがりの剣心に救われるが、名前を聞かれたとたん激しい頭痛に襲われ、思わずその場から逃げ出してしまう。これが、主人公と剣心との初めての出会いだった……。というわけで、続報に期待しつつ、今回は、ゲームに登場する主なキャラを紹介するぞ！

主人公はオリジナルキャラ

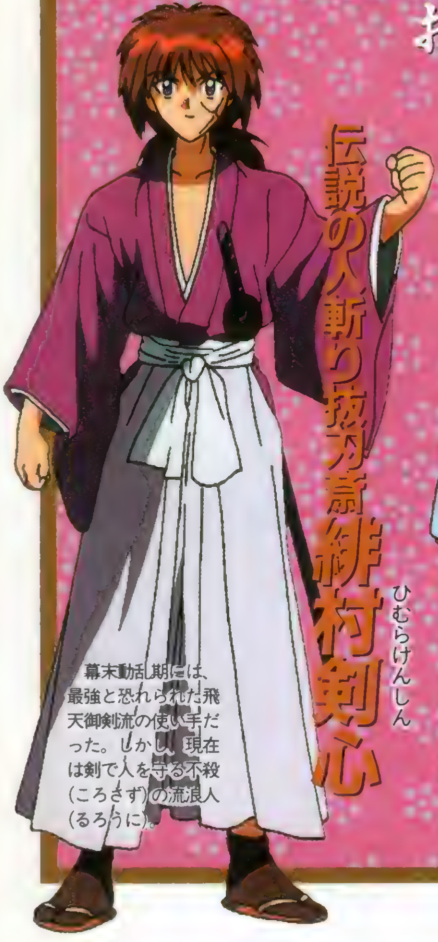
聖（ひじり）

プレイヤーは「聖」と「輝」のどちらかを選んでプレイする。どうやら、選択したキャラによって他のキャラの反応が変化するらしい。主人公によってストーリー展開が変わる可能性もあるかも!?

輝（ひかる）

おなじみのメンバーももちろん登場するぞ

ゲームに登場するキャラクターは、剣心をはじめ、薫、左之助、弥彦といったおなじみのメンバー。彼らが、主人公の仲間として大活躍するのだ。会話シーンではキャラのアップが表示され、セリフに合わせて表情が変化するぞ。また、通常のゲーム画面でも、2頭身キャラが本当によく動く！　殴る、倒れるといったアクションはもちろん、原作やアニメでおなじみの、剣心の"おろー"顔まで見られるのだ。

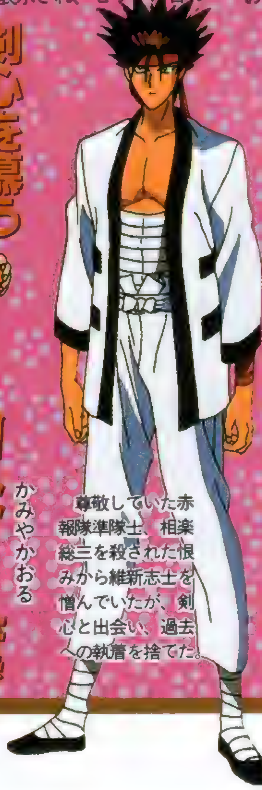


伝説の人斬り抜刀斎 緋村剣心（ひむらけんしん）

幕末動乱期には、最強と恐れられた飛天御剣流の使い手だった。しかし、現在は剣で人を守る不殺（ころさず）の流浪人（るろうに）。

剣心を慕う美人剣士 神谷薫（かみやかおる）

殺人剣を認めない「人を活かす剣」を志す神谷活心流の師範代。気の強い性格だが、乙女らしい優しさも持ち合わせている。



「悪」の一文字を背負った熱血漢 相楽左之助（さがらさのすけ）

尊敬していた赤報隊準隊士、相楽総三を殺された恨みから維新志士を憎んでいたが、剣心と出会い、過去への執着を捨てた。

強さに憧れている熱血少年剣士 明神弥彦（みょうじんやひこ）

神谷活心流門下生。両親の死後、屈辱的な生活を送っていたが、剣心との出会いにより士族としてのプライドを取り戻す。

©和月伸宏／集英社・フジテレビ・ソニー ピクチャーズ
©Sony Computer Entertainment Inc.

SIERRA PIONEER
NASCAR RACING
PlayStation
男なら抜いてみな。
全米で最も過激でエキサイティングなモーターレース「NASCAR」がPS版でとうとう日本に上陸する。極限のテクニックを駆使する、爽快アーケードモードと、ドライビング&セッティング、それに度胸でライバルを蹴散らす、快感シミュレーションモードを搭載。もちろんコース、マシン、ドライバーなどはすべてホットな実戦データをそのまま移植した。さらにプレイヤーのドライビングテクが問われる、テクニカルな2つのオリジナルコースも追加。さあ、この700馬力のモンスターたちを飼い慣らせるか。キミもチャンピオンシップに名乗りを上げろ!
激走バトルレーシングシミュレーション
NASCAR RACING
ナスカーレーシング
1997年4月発売予定
予価5,800円(税別)
●1人用 ●メモリーカード2ブロック使用 ●ネジコン対応
'97年1月中旬〜NASCAR情報開設!
http://www.pioneer.co.jp/sierrap/index.html
シエラ・パイオニア株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒3-5-1 梶浦ビル5F
©1997 Sierra Pioneer Inc.
および "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
©(P)1996 Sierra On-Line, Inc.® R and/or™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. WH735517400
NASCAR® Racing is officially licensed by NASCAR® #24 DuPont Automotive Finishes and jeff Gordon are granted under license from JG Motorsports, Inc., DuPont, Jeff Gordon and Hendrick Motorsports.
The right to use The name, likeness and image of the Kellogg's Racing Team and Terry Labonte's name in association with Kellogg's Corn Flakes Racing Team are used under license with Hendrick Motorsports for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet and for Terry Labonte, as agent for the Kellogg's Corn Flakes #5 Hendrick Motorsports Chevrolet. Tide and Tide the Logo are registered trademarks of Procter & Gamble and may not be reproduced without the written consent of Procter & Gamble. Procter & Gamble have licensed these rights to Papyrus Design Group's name. Name and likeness of the #10 Tide car is used under license with LCR, Inc. The Valvoline trademarks, Roush Racing and Mark Martin's name and/or likeness used by authority of Roush Racing, Livonia, MI. The name, marks and race car design of Bahari Racing's #30 car including the trademark of Pennzoil Co., are used under license with Bahari Racing. The bowtie emblem, Monte Carlo, GM Goodwrench Service and related body design are trademarks of the Chevrolet Motor Division, General Motors Corporation and used with permission to Papyrus Design Group, Inc. The name and likeness and marks of #3 GM Goodwrench Service stock car and Dale Earnhardt, are licensed with Dale Earnhardt, Inc.

NEXT WAVE

ネクストウェイヴ?

この冬最高の恐怖映画が、キミの部屋でロードショー決定!?

今回のピックアップソフト

クロックタワー2

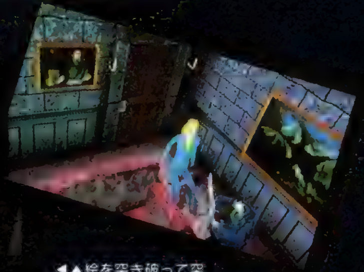
インタラクティブムービーほど受け身ではなく、AVGほど難解ではない。言うなれば、映画を遊ぶという言葉がふさわしい作品だ。映画を意識した恐怖演出の数々に、知らず知らず背後が気になってしまうかも……。

■ヒューマン ■AVG ■¥5,800 ■12月13日(発売中) ■メモリーカード(3ブロック)

「恐怖」を楽しむための4つのポイント

つい先刻までのありふれた風景が、一瞬にして惨劇の舞台に変わる……。このゲームでは、ホラー映画の王道ともいうべき様々なシチュエーションがイヤというほど味わえるのだ。ストーリーやシステムなどは今までにも紹介してきたので、今回はちょっとした攻略ポイントにも触れていくぞ。基礎知識をバッチリ身につけたら、身も心も凍る恐怖を、思う存分堪能（？）しよう。

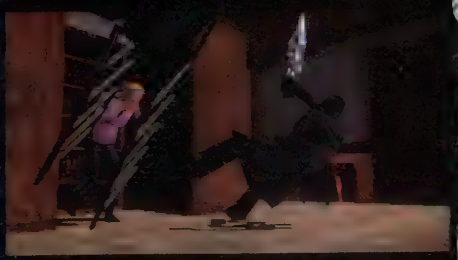
ホラー映画さながらの演出効果!!



◀▲絵を突き破って突然彼が現れたり、巨大な時計がワナだったり、あらゆる恐怖がキミを待つ。

1.シザーマンを撃退するには…

殺人鬼シザーマンは、ひとたび現れると、しつこくプレイヤーを追い回す。ＲＳＩシステムなどの一時しのぎでその場は逃れたとしても、すぐに復活してしまう。そこで役に立つのが様々な家具やアイテムだ。これらを駆使して撃退できれば、彼もしばらくの間は息を潜めてくれる。しかし、ほとんどのアイテムや場所は1回だけの使い切りなので、一瞬たりとも気が抜けない。



▲迫りくるシザーマンに、渾身の力を込めたハシゴの一撃！ これで倒すことはできないまでも、しばらくの間は時間が稼げる。

▲▶イスをかまえて反撃したりエレベーターに逃げ込んだり……。不死身の殺人鬼と戦うには、あまりにも非力かも？

再び繰り返される惨劇…。

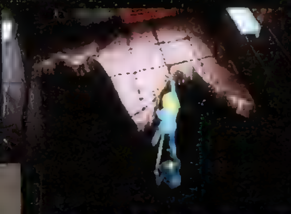
CLOCK TOWER 2

狂気の刃から

©HUMAN 1996

2.ピンチの時のRSIシステム

ＲＳＩとはResistiveSurvivalIdea:とっさの抵抗手段……などではなく、"連打せずにはいられない"の略なのだ(笑)。その名の通り、ピンチのときにボタンを連打することで、危機を回避できるというシステムだ。



▲ヘレンの足にしがみつき、刃を振りかざすシザーマン。このような絶体絶命の状況でも、ボタン連打で何とかなるのだ。もっとも、連打せずにはいられないほどあせってしまう…。

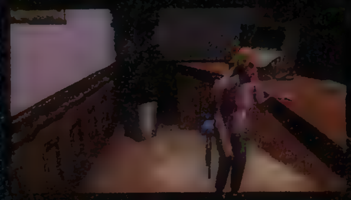
◀たとえ逃げ道が残されていなくても、ＲＳＩが成功すれば大丈夫。ジェニファーは、華奢な体で精一杯の体当たりを喰らわせる。

➔RSIシステムの威力

トビラを開けるとそこは地獄だった…などというときでも、ＲＳＩによって助かることもある。しかしキャラがへたり込んだり（死亡確定のポーズ）、連打不足だと効果がないぞ。

3.安息の地を見つけだせ!!

各ステージに最低１カ所は、何回でも逃げ隠れできる場所がある。その場所をいち早く見つけ出すことが大切だ。



▶心臓が口からこぼれそうな瞬間。今はただ息を殺して、シザーマンが去ることを待つ。

4.結果が同じとは限らない…

タンスなどの家具は、一見、何度でも利用できるように見える。しかし、シザーマンも馬鹿ではない。最初は隠れてやり過ごせても、二度目はザックリ！　などと結果が違うこともあるのだ。これらの失敗はＲＳＩでもカバーできないので、一度死ぬしか確認する方法はないぞ（笑）。

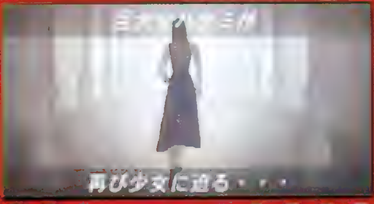
▲プレイヤーが隠れたクロゼットの前をうろついた後、耳につく金属音を残しつつ立ち去るシザーマン。なましその様子が見えるだけに、恐怖感もひとしおた。

◀再び隠れて一安心。しかし、鋭い刃がトビラ越しに突き刺さり、断末魔の叫びが……。

忘れないでほしい。キミだけが、ジェニファーをこの底知れない恐怖から救い出すことができるのだから……。

逃れる術はないのか?

CLOCK TOWER 2　CLOCK TOWER 2　CLOCK TOW



電撃RANKING STATION

ランキングステーション

11月18日～12月1日

怒濤の新タイトルラッシュ！　売り上げTOP20は、20本中9本が新タイトルで占められたのだ。これで年末も大安心？

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名（下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	—	レイジレーサー ナムコ／12月3日／RCG／24521
2	1	アークザラッドⅡ SCE／11月1日／RPG／11651
3	—	金田一少年の事件簿　悲報島新たなる惨劇 講談社／11月29日／AVG／9783
4	4	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル／11月15日／PZG／6724
5	—	エターナルメロディ メディアワークス／11月22日／SLG／5420
6	3	アークザラッド SCE／7月12日(BEST)／RPG／5270
7	—	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚～維新激闘編 SCE／11月29日／対戦ACT／4987
8	—	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97 コナミ／11月22日／SPG／3042
9	5	ヴァンダルハーツ コナミ／10月25日／S・RPG／2625
10	7	はるかぜ戦隊Vフォース ビング／11月15日／SLG／2217
11	2	ナムコミュージアムVOL.4 ナムコ／11月8日／ETC／2154
12	—	機動戦士ガンダム バンダイ／11月22日(BEST)／STG／1906
13	—	SIDEWINDER　USA アスミック／11月22日(BEST)／STG／1881
14	14	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／1877
15	8	オウバードフォース バンダイ／10月25日／SLG／1789
16	—	第４次スーパーロボット大戦S バンプレスト／11月29日(BEST)／S・RPG／1787
17	11	ギャロップレーサー テクモ／9月27日／SPG／1765
18	20	拳聖～キング・オブ・ボクシング～ ビクターソフト／11月15日／SPG／1574
19	—	戦闘国家　エアランドバトル SCE／11月22日(BEST)／SLG／1452
20	12	COOL　BOARDERS ウェップシステム／8月30日／SPG／1122

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名（下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／8592
2	3	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／5883
3	4	同級生２ バンプレスト／2月予定／AVG／3715
4	5	バイオハザード２ カプコン／3月予定／AVG／3406
5	7	サガ　フロンティア スクウェア／春予定／RPG／2864
6	8	リアルロボット戦線 バンプレスト／97年予定／S・RPG／2632
7	9	ドラゴンナイト４ バンプレスト／1月31日／SLG／2322
8	10	マクロス DIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／2月予定／STG／1703
9	15	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／春予定／S・RPG／1393
10	18	同級生麻雀 アローマ・ユーメディア／1月10日／ETC／1316
11	17	テイルズ　オブ　デスティニー ナムコ／97年予定／RPG／1238
12	19	ダービースタリオン（仮） アスキー／未定／SLG／1161
13	—	ルパン三世カリオストロの城ー再会ー アスミック・東北新社／1月17日／AVG／1084
14	20	セイバーマリオネットJ　BATTLESABERS バンダイビジュアル／未定／対戦ACT／1006
15	—	レイストーム タイトー／1月17日／STG／851
16	—	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ コナミ／未定／A・RPG／697
17	—	NOëL２（仮） パイオニアLDC／未定／???／619
18	—	修羅の門 講談社／未定／対戦ACT／387
19	—	子育てクイズマイエンジェル ナムコ／未定／ETC／310
20	—	ブシドーブレード スクウェア／3月予定／対戦ACT／232

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名（下段：メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	2	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／7013
2	1	女神異聞録ペルソナ アトラス／9月20日／RPG／3390
3	3	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／2571
4	4	アークザラッドⅡ SCE／11月1日／RPG／2396
5	6	第４次スーパーロボット大戦S バンプレスト／1月26日／S・RPG／1753
6	5	鉄拳２ ナムコ／3月29日／対戦ACT／1519
7	—	エターナルメロディ メディアワークス／11月22日／SLG／1403
8	11	ヒロインドリーム マップジャパン／10月10日／SLG／1286
9	14	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／1169
10	17	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ／9月27日／PZG／1110
11	7	ストリートファイターZERO２ カプコン／8月9日／対戦ACT／994
12	10	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／7月26日／ETC／877
13	8	サイキックフォース タイトー／10月4日／対戦ACT／760
14	9	アークザラッド SCE／95年6月30日／S・RPG／701
15	15	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／643
16	—	はるかぜ戦隊Vフォース ビング／11月15日／SLG／564
17	—	ときめきメモリアルプライベートコレクション コナミ／4月26日／ETC／526
18	12	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス／95年12月29日／SLG／409
19	16	あすか120%スペシャル　BURNING Fest. ファミリーソフト／3月22日／対戦ACT／292
20	18	ポリスノーツ コナミ／1月19日／AVG／175

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	16	ブルーブレイカー
2	3	ドラゴンクエストシリーズ	12	—	ああっ女神さまっ
3	2	スレイヤーズ	13	4	X-MEN VS STREET FIGHTER
4	11	ワンダープロジェクトJシリーズ	14	7	ラングリッサーシリーズ
5	5	新世紀エヴァンゲリオン	15	—	レイブレーサー
6	14	下級生	16	15	サムライスピリッツ天草降臨
7	—	QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡	17	—	女神天国
8	9	聖剣伝説シリーズ	18	10	ファイアーエムブレムシリーズ
9	6	魔装機神	19	20	イースシリーズ
10	13	ダンシングアイ	20	8	天外魔境シリーズ

ランキング・チェック!!

なんといっても、売り上げTOP20。確かに11月中旬以降は多くの期待作が発売されたが、それにしてもここまで新タイトルが多いとは……。12月のラインナップにも期待作は多い。『FF』を目前にどのようなチャートアクションが見られるか、楽しみにしたい。

それから、目立ったのがザ・ベスト・シリーズの台頭。上位安定を見せる『アークザラッド』（第6位）を筆頭に、19位『戦闘国家』までに5本がランクインしている。『アーク』のように『Ⅱ』とタイミングがバッチリあっている『第4次スーパーロボット大戦S』『戦闘国家』あたりは、今後も根強くチャートに残るかもしれない。また、ザ・ベストがここまでの成功を収めているということは、まだまだ新規ユーザーが増加し続けているということの証でもあるだろう。国内五百万台も、遠からず実現するような気がする。

また、今回、発売日「12月3日」の『レイジレーサー』が売り上げ第1位に輝いた。これは、発売日以前に発売されてしまった分だけでの第1位獲得である。それだけ高い期待を集めていたということだろうが、おそらくは今後2度とない歴史的な出来事でもある。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

©1996 Leaf

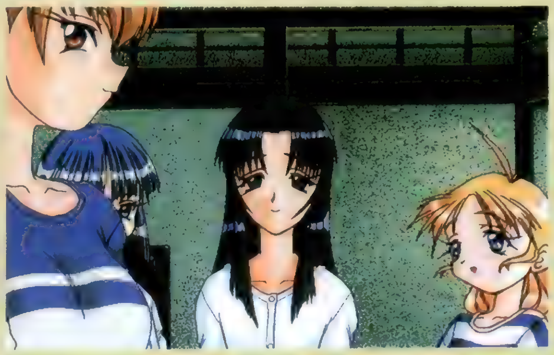
PS移植化計画 Ver.2.0

今回は18禁のパソコンソフトである「痕」の移植化計画。なぁんだ、ただのエロゲーかぁ…なんて思う人は甘すぎです。これを読んで、よーく勉強してください。考えが変わるハズ！

『痕』をPSに移植してください

「痕」（"きずあと"と読みます）は、現在パソコンで好評を得ている18歳未満購入禁止のゲームです。まぁ、早い話がエロゲー（笑）。しかし、ここで移植希望するからには、ただのエロゲーなワケがありません！　担当にこういわしめるまず第1の理由は、「シナリオ構成がほかのエロゲーと比べものにならないほど秀逸にできている」。これに尽きるでしょう。もちろん、登場する女性がかわいいなどの理由もありますが、それだけでは移植希望はしません。エロを取っても光るモノがある！　…そう判断したからこそ、ここで移植希望することにしました。本当ですよ。お客さま。

どんなにすごいゲームなのかは、ここを読めばわかるハズです。わかったらすぐにハガキを出すのです。今回、先走ってます。担当。



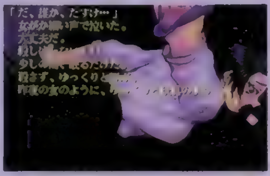
◀前半がほのぼのムード、後半が猟奇的というシナリオ構成。

珠玉のシナリオが魅力の『痕』とは？

PSはHに対する規制が厳しいというのに、あえて移植希望するのは、やはり『痕』がいいゲームだということが一番の理由。ではいったい、『痕』のどの部分がいいゲームといわしめるのでしょう？　これは、やはり前述のシナリオ構成にあるのです。ここでは、そのシナリオを分析していきましょう。

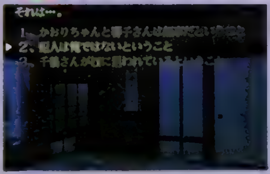
1● ビジュアルノベル

ビジュアル・ノベルと銘打ってあるこの作品は、小説に合わせて効果音やBGMが流れていきます。まぁ、SFCの『弟切草』と同じようなシステムと理解していただければわかりやすいハズ。もちろん、女性主体のゲームですから、グラフィックは超美麗なんですけどね。ウハウハの。



▲文章に合わせて臨場感たっぷりの効果音やBGMが流れます。これがまたバッチリなタイミングで。ドキドキ。

2● マルチ分岐シナリオAVG



▲物語が進んでいくと分岐点が出現。選択しだいでは、物語はとんでもない方向に展開していくことも。

物語を読み進んでいくうちに、選択肢が出ることがあります。これにより物語が新たな方向に向かっていくのです。それは望むべき展開なのでしょうか？　それとも……こればかりは、プレイヤーの選択しだい。しかも、一回エンディングを見ないと出現しない選択肢までもが存在します。

3● 4人のヒロインがいる純愛ゲーム

プレイヤーの分身となる主人公「柏木耕一」が、ある事情でいとこにあたる美人4姉妹の家に行くことから物語は始まります。まぁ、最終的に耕一は、この4姉妹の誰かと恋仲（笑）になるワケですが、その恋の行方はプレイヤーしだい。選択しだいで悲劇的な展開もありえるワケです。

▲個性豊かな柏木家の4姉妹。きっと好みの女性がいるハズ！　ここは担当の趣味で千鶴さん（ちづる・長女）です。

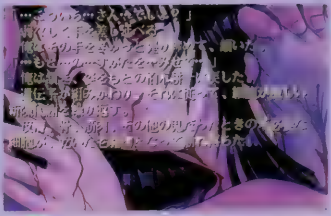
もしもPSになったらどう進化する

もしもPSに『痕』が移植されるといたします。その際、エロな部分だけ取って「ハイどうぞ」といわれたら、PSユーザーはソレがないぶん損した気になることでしょう（笑）。そこで、ここではエロを取っても十分魅力的（購買意欲が湧く）な『痕』を考えていきます。いくでちゅ。

まず考えられるのは、音響効果のグレードUP！　…とはいっても、すでにPCM音源で効果音やBGMはバッチリです。では、どんな音響効果がほしいのかいうと、それはズバリ「声」。つまり登場人物に喋ってもらいたいのです。これには賛否両論あるでしょうけど、音声のON/OFFがあれば問題ないのでは？

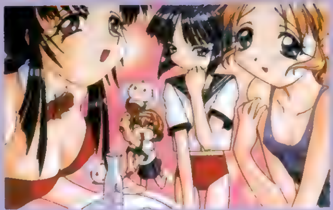
次にPSのスペックをフルに生かしてもらったアニメーションの追加というのもいいですよね。やっぱりイベントなどはバリバリ動くアニメーションで見たいですし。そうは思いませんか？　ねぇ？

1● 音響効果をグレードUP！



◀やっぱ、女性には肉声で喋ってほしいですね。野郎はどうでもいいとして（笑）。

2● ビジュアル面を大幅強化



◀4姉妹がアニメーションしてくれたら、もっとドキドキすると思いません？

『痕』を手がけたソフトハウス"Leaf"とは

▲Leafは、『雫』でイッキに知名度を上げ『痕』でファンをさらに増やしました。その練りに練ったシナリオには定評があります。

Leafは、'96年春に発売された『雫』でブレイクしたメーカー。ちなみに『雫』は今回移植希望している『痕』と同じビジュアル・ノベルの第1弾。つまり第2弾である『痕』は『雫』を改良したものといえるでしょう。もちろん、両作品の間には物語や世界観のつながりはなく、それぞれで物語が進行しています。つまり改良されたのは、操作性などのシステム面。この一度完成したシステムをさらに改良する姿勢は、近頃のメーカーでは珍しいのではないでしょうか？　Leafはそんなメーカーです。

そして移植の可能性とは？

はぁ〜い、それでは『痕』が移植されるかどうか、その辺の可能性をズバリと聞いてみることにしましょう。

「『痕』をPSに移植することは、前向きに考えていきたいですね。読者のみなさまの移植希望ハガキがたくさんあれば、実際に移植するかもしれません」（Leaf／下川氏）

そうでしたか。お話からして、かなりPS化を前向きに考えておられるご様子。いいカンジです。読者さまからの移植希望ハガキがたくさん来たら必ず持っていきますからね。そのときはぜひともいいお返事をお聞かせください。

▲エッチなシーンさえなければ、十分家庭用でイケると思うんですけど。どんなもんですかねぇ……。

ハガキをください

ほっほ〜い。おら、くれよん移植化担当だぞぉ。みさえ〜、読んでるかぁ？　このコーナーでは、みんなの移植希望ハガキを募集してるんだってさぁ。同じゲームの移植希望がたくさん（1,000枚単位）集まったら、直接メーカーに持っていくんだってぇ。お、お〜、おら、すっげぇワクワクしてきたぞ。あ、あとイラストハガキはP.128の4色奴隷に載っているんだってよ。次回もぜってえ見てくれよな。……さて、ここで問題です。どこから悟空に変わったでしょう。カメハメ波なカンジ。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ ［Vol.37］

電撃 News Station

ワイヤレス デュアル ショット

新製品 PS初の本格的ワイヤレスコントローラが高性能＆低価格で'97年春ついに登場!!

コードのわずらわしさもコレで解消！　ＰＳファン待望のワイヤレスコントローラが、'97年３月（予定）、ついに発売されることになったのだ。最大で約７ｍ離れてのコントロールが可能なので、一般家庭の部屋の中なら、どこからでも遠隔操作がきくと思って間違いない。コントローラ１個につき、単３電池を２本使用、その電池寿命はなんと約100時間！　しかも15分間使用しないと自動的にＯＦＦになる便利な機能も付いているので、電源を消し忘れても安心なのだ。性能的にもほとんど純正コントローラと変わりがないうえ、ターボ機能も標準装備されている。このコントローラ２個に、受信ユニットが付いて価格はオドロキの￥3,980（税別）。よりいっそう快適にＰＳライフが送れそうなこのお得セット、今からチェックしておく必要アリだ。

これだけ付いて衝撃の価格 ￥3,980!

◀オプテック社独自のカスタムＩＣを内蔵し、動きの早いソフトにもバッチリ対応した「ワイアレスデュアルショット」。データの高速処理が可能になり、誤動作もほとんど発生しないという。（発売元／オプテック）

レーシングルーヴィー

プレゼント インディカーレースが観戦できるかも!?

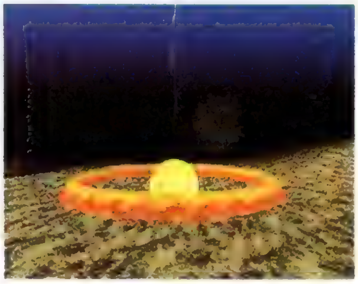
１月10日（金）発売のＲＣＧ「レーシングルーヴィー」で、ベストラップを記録した上位10名に、アメリカ・ロサンゼルスのロングビーチで行われる「インディカーレース第３戦」（'97年４月10日～15日・４泊６日）の観戦ツアーがプレゼントされるぞ。レース条件は、〝タイムトライアルモードでアルペンコースを３周する〟というもの。希望者は、自信のある自己ベストタイムが出ている画面を撮った写真と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記したものを同封し、下のあて先まで送ろう。車種および、ミッションかオートマチックかの選択は自由。10位以内に入れなくても、抽選で200名にオリジナルのテレカが当たるぞ。また、発売を記念して、抽選で３名にこのソフトがプレゼントされる。こちらの希望者は、223ページの〝おたよりのあて先〟「レーシングルーヴィー」プレゼント係まで（しめ切り：'97年１月30日必着）。

◎「インディ観戦ツアー」応募のあて先：〒151 東京都渋谷区富ヶ谷2-14-8 大和ビル3F （株）ネオテリック内「インディカーレース観戦ツアープレゼント」事務局／しめ切り：'97年２月28日消印有効／発表は発送をもってかえさせていただきます。（発売元：サミー工業）

キングスフィールドⅢ

限定版 『Ⅲ』はムズカしい…と思っているキミに贈る!!

あの大ヒットＲＰＧ『キングスフィールドⅢ』に、わかりやすい攻略本が付いた限定版が発売されているぞ。名称は「キングスフィールドⅢ～パワーコンプリーティスト」。発売元のフロム・ソフトウェアが、このソフトを「ムズカしい」と敬遠しているキミに贈る超親切なセットなのだ。未体験の人にとっては、「キングス～」フリークの仲間入りをする絶好の機会になりそうだ。



▲システム、ストーリーなど、どれをとっても完成度の高いＲＰＧと言える。

◀攻略本には、マップ攻略やプレイ順序のチャートがわかりやすく書いてある。これで価格は￥6,300（税別）と従来のまま。限定30,000本で'97年３月まで発売。

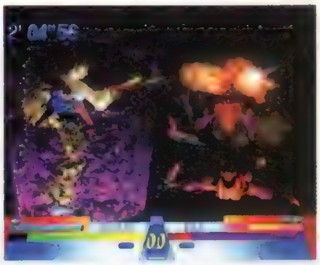
SNKサポーターズクラブ
ファンクラブ
特典いっぱいのファンクラブが現在会員を大募集中だ!!

熱狂的なファンを持つおなじみＳＮＫが、ファンクラブ「ＳＮＫサポーターズクラブ」を創設!! 入会すれば、オリジナルグッズの通信販売など、魅力的な特典がいっぱいついてくるのだ。希望者は、郵便局所定の払込取扱票に右の必要事項を記入のうえ、年会費￥3,000を振り込もう。募集しめ切りから約１カ月後に右のメンバーズカードが送られて来るぞ。ただし、しめ切りは年４回（１月、４月、７月、10月）あるので注意しよう。詳しくは、ＳＮＫサポーターズクラブ事務局（06-339-3610／10:00～17:00・土、日は休み）まで。

■必要事項…①口座番号：00970-6-309539／②加入者名：ＳＮＫサポーターズクラブ事務局／③金額：￥3,000／④通信欄：郵便番号、住所、電話番号、氏名、生年月日、年齢、職業（学年）、所有ゲーム機。「新規入会希望」と明記。

闘神伝３
キャンペーン
店頭の"お年玉クイズ"に答えて「しずく」のテレカをもらおう!!

待望の対戦ＡＣＴ「闘神伝３」（発売中）の店頭キャンペーンが、すでに開始されているぞ。宣伝用ＰＳモニターの設置店（全国3,500店舗）に行くと、"お年玉クイズ"の出題内容が書かれた話題の新キャラクター「しずく」のキャンペーンポスターが貼ってある。出題内容をよく読んで、答えがわかったら、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、クイズの答えを明記して、下のあて先まで送ろう。抽選で333名にキャンペーンポスターと同デザインの「しずく」オリジナルテレカが当たるぞ。



◎あて先：〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ ＣＳ事業部「闘神伝３ お年玉クイズ」係／しめ切り：１月31日当日消印有効
※詳しくは各店頭にて。

アスキー
新製品
お年玉をつぎ込む価値絶対アリ!! アスキーが放つ周辺機器４連発!!

ＰＳ周辺機器に新しい仲間が４つ増えることになった。どれも高性能＆低価格化を実現したという、アスキー自信の逸品ばかりだ。中でも注目は、片手グリップ型コントローラ「アスキーグリップＶ」。以前に、ＳＦＣ用として発売された「アスキーグリップ」も大好評だっただけに、性能、操作性ともに大いに期待してよさそうだぞ。

アスキーグリップＶ

進化した"片手グリップ型コントローラ"

◎と⊗、２つの基本ボタンを背面に設定し、人差し指と薬指でカバーするという点が大きな特徴。自分の好みにボタン入れ替えができる機能も付いている（３パターン）。"同時押し"などを１つのボタンに設定できる「便利ボタン」にも注目。（発売中／税別￥2,800）

ファイタースティックＶジュニア

気分は100％アーケード!

アーケードのジョイステックを細部まで研究しつくした末に生まれたという「ファイタースティックＶジュニア」。底面には鉄板が使用され安定感バツグン。レバーには"マイクロスイッチ"を搭載し、より的確な操作を実現している。まさに完全アーケード仕様！（'97年２月７日発売／税別￥3,900）

アスキーパッドＶ２

連射＆スローモーション機能付き!

低価格で多彩な機能を搭載した「アスキーパッドＶ２」。連射はＬ＋Ｒボタンを含む全ボタンに設定が可能で、しかもそれぞれ２段階の速度設定ができる。スローモーション機能もアクション系ゲームの攻略に超便利。（'97年３月中旬発売／税別￥2,500）

アスキーパッドＶジュニア

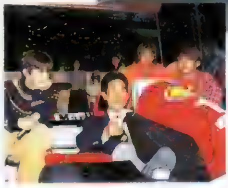
使いやすくなってしかも低価格!!

入力がカンタンなオリジナルの円型✚キーを採用し、操作性能を格段にアップさせたのが、この「アスキーパッドＶジュニア」だ。基本的には純正コントローラと同性能だが、価格は￥600も安い！ お１ついかが？（'97年３月中旬発売／税別￥1,900）

FORMULA 1
イベント
噂のRCGのイベントに豪華ゲスト陣も大興奮!

去る12月17日、「Ｆ１クリスマスＧＰ in ＴＯＫＹＯ」と題されたイベントが、東京ビッグサイトにて開催された。来季よりＦ１に参戦する中野信治選手をはじめ、"ドリキン"こと土屋圭市氏、中島悟氏、鈴木亜久里氏、など豪華ゲストが多数出演。発売直後のＲＣＧ『ＦＯＲＭＵＬＡ１』を使用しての対戦大会などが、大盛り上がりで行われたのだ。

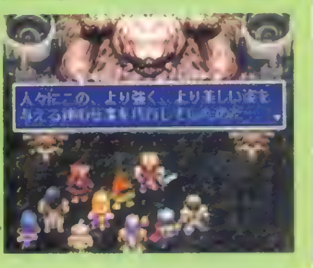
▲日本初のインドアカートＧＰも。ゲスト総参加で、迫力のレースが展開された。



◀一般参加者と「ＦＯＲＭＵＬＡ１」で対戦する土屋圭市氏。

▶▶▶POWERチェック
TVゲームは子どもの成長にいい影響を与えている!?

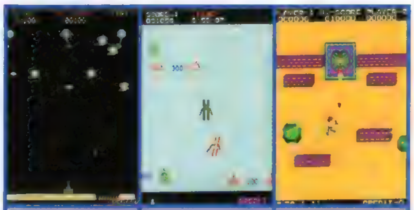
ゲームソフト販売店「わんぱくこぞう」のチェーン展開をしている株式会社アクトは、ゲームユーザーを対象に行ったアンケート調査の報告書「わんぱく白書'96」を発表した。これによると、ゲームは子どもたちの成長に良い影響を及ぼしていると分析されているのだ。企画段階からこの調査に参加した心理学者・富田隆氏も、このなかで「成功体験や達成感が、子どもたちの"自信"の形成に一役かっている」とゲームの重要性を高く評価している。"ゲームこぞう"のそこのキミ、大いに自信持っていいぞ！



▶「好きなゲーム」ナンバーワンのＲＰＧ（全体の76.5％）は、忍耐力、決断力、想像力の形成にいいらしい。（写真は「アークザラッドⅡ」）

タイトーレトロアーケードパック
CD-ROM
"レトロゲー"ファン注目の'80年代のヒット作集だ!!

クラシックゲームに目がないアナタが泣いて喜びそうなＣＤ－ＲＯＭが登場！ '80年代にタイトーが開発し大ヒットしたアーケードゲーム３本が、この１枚に収録されているのだ（Win95専用ですでに発売中）。できればこの懐かしさを、ＰＳでも味わいたいものです。移植熱望!!

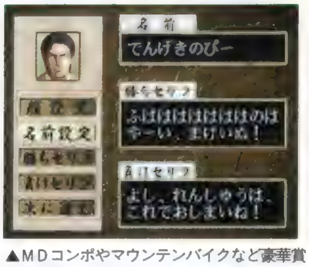


バルーンボンバー（1980年）　アルペンスキー（1982年）　フロントライン（1983年）

◎「タイトーレトロアーケードパック」／対応機種：Windows95専用／価格：5,800(税別)／発売元：イマジニア(株)／© TAITO CORPORATION1996/PROGRAMED BY IMAGINEER 1996

ロジック麻雀 創龍
イベント
キミが創った雀士の実力は？「日本一杯」の開催が決定！

思考パターンなどの設定により、オリジナルの雀士を創ることができるという『ロジック麻雀 創龍』(発売中)。このゲームの対戦大会の開催が決定した!! と、言っても対戦するのはキミではなく、キミが創ったオリジナル雀士だ。参加希望者は、店頭にある応募用紙に必要事項を記入し、発売元の日本一ソフトウェアまで送ろう。しめ切りは１月31日(当日消印有効)、大会は２月下旬(予定)に実施。



▲ＭＤコンポやマウンテンバイクなど豪華賞品が多数用意されている。最強の雀士を創って、ぜひ挑戦してみよう。お問い合わせは、日本一ソフトウェア（0583-71-7239）まで。

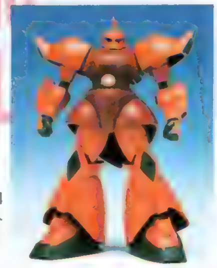
Ｘ－エックスー
アニメ
大ヒット劇場アニメ予約限定BOX発売!

'96年夏に劇場公開し、驚異的な大ヒットを記録した「Ｘ－エックスー」が、ついにビデオ＆ＬＤ化！ 完全予約限定の"コレクターズＢＯＸ"として３月25日に発売されるぞ（１月20日までに店頭予約した人にのみ販売、各税別￥14,800)。この発売を記念して、右のオリジナルテレカがＤＰＳ読者５名にプレゼントされるぞ。欲しい人は、下記まで送ってね。

◎あて先：223ページの"おたよりのあて先"「Ｘ」プレゼント係まで(１月30日必着)／提供：バンダイビジュアル

ガンダムプラモデル
プラモ
人気の"ガンプラ"に「ゲルググ」が新登場

"ガンプラ"ことガンダムプラモデル「マスターグレードシリーズ」の新アイテムとして、あの「ゲルググ」が、12月下旬より発売されている。「ゲルググ」は'79年に放映されたＴＶ番組「機動戦士ガンダム」内で活躍、敵軍ながら非常に高い人気を得た。この発売はファンなら涙モノのハズだ。



▶「マスターグレードＭＳ－14Ｓ ゲルググ」／サイズ：100分の１スケール／価格：￥3,000(税別)／発売元：バンダイ

ナムコワンダータワー
アミューズメントスポット
思いっきり遊べるナムコの新スポット

12月12日、ナムコが京都に新しいアミューズメントスポットをオープン!! 「ワンダータワー」の名のとおり、７フロアあるビルが、巨大なエンタテイメントスペースになっているのだ。行こ行こっ!!

▶場所：京都市中京区（阪急河原町駅下車１分)／営業時間：10:00～24:00(年中無休)／TEL：075-254-0765

魔法少女プリティサミー
CD
魅力いっぱいのCDドラマが２枚組で発売!

横山智佐さんがパーソナリティを務めるＴＢＳラジオの人気番組「プリティサミー Chisaのマジカルナ・イ・ト２」内でオンエアされたドラマのＣＤ化第２弾！ 全12話の他、オープニングソング（歌：横山智佐)、おまけドラマも収録。特殊パッケージの２枚組で、１月29日に発売されるぞ!!

▶「プリティサミー マジカルナ・イ・ト２」ＣＤスペシャルＰＡＲＴ２（２枚組)／価格：￥4,800(税込)／発売元：パイオニアＬＤＣ

いまどきのバンパイア
CD
楽しいミニドラマ付きのサントラ集が登場!

話題の育成ＳＬＧ「BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア』のサントラ集が、１月21日に発売される！ 結城比呂さん、井上喜久子さん、冬馬由美さんら豪華声優陣によるミニドラマが４話も収録されているというオイシイおまけ付きだぞ。『いまどき～』が100倍楽しくなるおトクな１本なのだ。

▶「BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア」サウンドトラックス＆オリジナルドラマ／価格：￥2,800(税込)／発売元：ＮＥＣアベニュー

クリスタニア
CD
人気ファンタジー巨編の傑作イメージCDだ

過去にラジオ番組"電撃アワー"で放送され話題を呼んだラジオドラマ版「クリスタニア」。そのオリジナルイメージアルバムが、すでに発売されているぞ。ＯＶＡ版の第２巻「レジェンド・オブ・クリスタニア～復活！神王バルバス」も発売間近か（１月22日)だし、ファンにとっては嬉しいニュースの連続だ。

▶「クリスタニア イメージアルバム」／価格：￥2,800(税込)／発売元：ビクターエンタテインメント

電撃 News Station ートピックスー TOPICS

「CESA大賞」の開催要項が決定!

'96年に国内で制作・販売されたすべてのゲームソフトの中から優秀な作品を選出し表彰する「第１回ＣＥＳＡ大賞（コンピュータエンターテインメント・ソフトウエア・アカデミー大賞)」の開催内容が、12月４日に発表された。RPG、対戦格闘など計12のジャンル別賞と、プログラム、グラフィックなどの計10の部門賞を設定。各賞のノミネート作品は１月22日に発表され、２月20日～３月24日までは一般ユーザーによる投票期間となる。そして「東京ゲームショウ'97・春」の特別招待日（４月４日）にグランプリである「ＣＥＳＡ大賞・作品賞」をはじめ各賞が決定する。注目だ！

※「電撃NewsStation」コーナーでは読者の皆さんからのご意見、ご感想をお待ちしております。官製ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦当コーナーにてあなたが知りたいニュースのジャンル、⑧当コーナーにてやってほしい企画等を書いて、223ページの"おたよりのあて先"の「ニュースステーション」係までお送りください。ハガキをくださった方の中から、毎号抽選にて30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼントいたします。グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

年末年始にDPS
上巻100P、下巻も100P驚愕付録・電撃プレイクエスチョンスペシャルVol.4下巻
電撃PlayStation Vol.38 97年1月17日発売
電撃プレイステーション1/31号増刊・CD-ROM付録付き
電撃PlayStation D Vol.39 97年1月22日発売
付録はまだ内緒!『FFⅦ』発売同時徹底特集
電撃PlayStation Vol.40 97年1月31日発売
全国書店または
コンビニエンス
ストアで
お買い求め下さい
宇宙一計画
絶好調発動中!
ゲーム業界に
嵐を巻き起こす!
DPSが、またも
やりまくりなのです
貴方のハートは
ダンシング・ラブ
熱血必中幸運
間違いなし!
(当社比)
電撃PlayStation宇宙一計画
作戦その4
イラスト/伊藤勇太

PlayStation
KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS.
ほんれす（ハムスター）：飛べ飛べほんれすどこまでも・・・・・
彼の飛ぶ意味を、君は知ることになる。
うひょー
プレゼントは届いたかい？
ひい：高い所が大好きなひいちゃん。
今日は吹上町の上を飛んでいます。
君も高さの頂点を究めるのだ！
こいつはホントに常識はずれだ！
くるくるぱにっく
同色揃え型落ちゲーの常識をくつがえす、プレイフィールドの回転。さらに「混色」システムの採用により、プレイヤーの右脳を刺激する新感覚パズルゲームの登場だ！
ま、とりあえず一度プレイしてみるこったね！
PS参入第1弾ソフト「くるくるぱにっく」¥2,800（税別）で好評発売中！
メイ VS はじめ
個性豊かなキャラクターは9人（未確認）。それぞれ強力な必殺技を持っているんだ。
げっ、こんなにたくさんの水滴が降ってくる。プレイフィールドを左右に回転させて上手に並べていこう。
水滴は同じ色を3つ以上並べれば消せるよ。消した水滴はお邪魔水滴になって、相手を攻撃できるぞ。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS, INC.／キャラクターデザイン：しおや
株式会社クールキッズ
〒160 東京都新宿区新宿1-18-9
TEL.03-5269-3323/FAX.03-5269-3324
★スタッフ募集中（経験者に限ります）
◆職　種◆ ①ゲームデザイナー ②プログラマー ③グラフィックデザイナー ④サウンドスタッフ
◆応　募◆ 履歴書に希望する職種を明記の上、下記宛までお送りください。面接日等を後程ご連絡します。
◆送付先◆ 〒160 東京都新宿区新宿1-18-9 （株）クールキッズ 採用担当

次号予告

電撃PlayStation Vol.38は 1月17日(金)発売!!

97年1発目には、別冊付録・電撃PQの下巻が付いているぞ!!

『マクロス』『プリメ』の最新情報や『FFⅦ』『サガF』などの大作RPGにも大接近。『ソウルエッジ』『エタメロ』などの攻略もある、創刊3年目突入超特大号だ!!

表紙イラスト●プリンセスメーカー
イラスト●赤井孝美 アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)
©Sony Computer Entertainment Inc. under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃（超音速）、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳（iS）、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明（夏noデザイン室）、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

電撃PlayStation Vol.37
1997年1月17日発行　第3巻第1号通巻33号
■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン
©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

アクティアート……200
アスミック……116
アトラス……164・165・226・227
アルトロン……196
アローマ……190
ヴァージンインタラクティブ……4・188・189
エスエヌケイ……90・91
エス・ピー・エス……192
クールキッズ……222
呉ソフトウェア工房……197
コナミ……110・111・112・113・114・115
コンパイル……24・25
シエラパイオニア……213
スクウェア……106・107
セタ……88・89
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3
タカラ……92
TEN研究所……186・187
ティージーエル……166
デジキューブ……108・109
トンキンハウス……199
日本DM社……142
バリエ……193
バンダイビジュアル……194
ヒューマン……130
ビング……191
ブロッコリー……198
フロム・ソフトウェア……表4
リバーヒルソフト……26・27
RON……195

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03-5281-5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

12月発売のソフト

1	27日	きゅー爆っく!!	アクティビジョン・ジャパン	¥5800／対戦ACT	
2	27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス	¥6800／SLGロマンス	124+139P
3	27日	マイティヒット	アルトロン	¥5800／STG	124P
4	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／ACT	124P
5	27日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／STG	124P
6	27日	大航海時代Ⅱ	光栄	¥6800／S・RPG	124P
7	27日	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～(通常版)	サンソフト	¥6300／ACT	124P
8	27日	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～(限定版)	サンソフト	¥6800／ACT	
9	27日	BASTARD!! —虚ろなる神々の器—	集英社・セタBASTARD!!製作委員会	¥6800／RPG	
10	27日	闘神伝3	タカラ	¥5800／対戦ACT	80+124P
11	27日	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス	¥5800／RPG	
12	27日	新スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	30P
13	27日	STAR WARS REBEL ASSAULT Ⅱ	BPS	¥5800／STG	
14	27日	GO Ⅱ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	¥6800／TBL	124P
15	年内	NOëLクリスマススペシャルパッケージ	パイオニアLDC	未定／ETC	
16	年内	パチンコ倶楽部	ISC	未定／ETC	
17	年内	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	

97年1月発売のソフト

18	10日	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	¥6800／AVG	125P
19	10日	シティーブラボー!	アルトロン	¥6800／SLG	
20	10日	サンプラス エクストリームテニス	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／SPG	125P
21	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／ACT	125P
22	10日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／SPG	
23	10日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／PZG	
24	10日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	¥5800／対戦ACT	98P
25	10日	RacinGroovy	サミー	¥5800／RCG	
26	10日	ゲームの達人2	サンソフト	¥8900／TBL	
27	10日	ぶるるん!シェイプUPガールズ	J・ウィング	¥6800予定／PZG	
28	10日	レイストーム	タイトー	¥5800／STG	
29	10日	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	POW	¥5800／SLG	125P
30	10日	ウイングオーバー	パック・イン・ソフト	¥5800／STG	
31	10日	ロードランナー エクストラ	パトラ	¥4800／ACT	
32	10日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	¥5800／RCG	
33	17日	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック	¥5800／SLG	
34	17日	同級生麻雀	アローマ／ユーメディア	¥6800／TBL	
35	17日	トリプルプレイベースボール	EAV	¥5800／SPG	
36	17日	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／SLG	
37	17日	上海 Great Moments	サンソフト	¥6500／PZG	
38	17日	レイ・トレーサー	タイトー	¥5800／RCG	
39	17日	公開されなかった手記	Team Bughouse	¥5800／AVG	
40	17日	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス	未定／PZG	201P
41	24日	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス	¥5800／RCG	209P
42	24日	METAPHLIST−ux，229 7−	A.D.M	¥6300／STG	
43	24日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	¥5800／SLG	12P
44	24日	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	未定／SPG	
45	24日	ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ	¥6800予定／AVG	
46	24日	恐怖新聞	ユタカ	¥5800／AVG	
47	31日	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
48	31日	プロロジック麻雀 牌神	アクエス	¥5800予定／TBL	
49	31日	アイアンマン／XO	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
50	31日	三國志孔明伝	光栄	¥7800／S・RPG	209P
51	31日	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ	¥5800／SLG	207P
52	31日	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア	¥5800予定／RPG	168P
53	31日	I.Q.～インテリジェントキューブ～	SCE	¥4800／PZG	
54	31日	ドラゴンナイト4	バンプレスト	¥6800／SLG	
55	31日	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGビクター	¥5800／SPG	
56	31日	STAR WARS DARK FORCES	BPS	¥5800／STG	
57	下旬	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定／TBL	
58	1月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
59	1月	西陣パチンコ天国Vol.1	KSS	¥5800／ETC	
60	1月	actua GOLF	ナグザット	¥5800／SPG	
61	1月	BURNING ROAD	ビック東海	¥5800／RCG	

97年2月発売のソフト

62	7日	厄痛～呪いのゲーム～	アイディアファクトリー	¥5800／AVG	
63	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
64	14日	AZITO—アジト—	アステック21	¥5800／SLG	
65	14日	天下制覇	イマジニア	¥[illegible]／SLG	209P
66	14日	三國志Ⅴ	光栄	¥9800／SLG	
67	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	¥5800／STG	
68	14日	トゥーム・レイダース	ビクター／ビクターソフト	¥5800／ACT	206P
69	21日	WWF イン・ユア・ハウス	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
70	21日	ドラえもん2 SOS!おとぎの国	エポック社	¥5800／ACT	211P
71	21日	Destruction Derby 2	SCEI	¥5800予定／RCG	
72	21日	チョロQ2	タカラ	¥5800／RCG	
73	21日	えこのKIDS ～誰が為に金は成る～	TGL	¥5800／TBL	
74	21日	NAGE LIBRE —螺旋の相剋—	バリエ	¥5800／S・RPG	
75	28日	WORMS	アイマックス	¥5800予定／SLG	
76	28日	NBAジャム エクストリーム	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
77	28日	スペースジャム	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
78	28日	ラスベガスドリーム2	イマジニア	¥5800／SLG	209P
79	28日	三國無双	光栄	¥5800／対戦ACT	208P
80	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	¥5800／TBL	207P
81	28日	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800／対戦ACT	211P
82	28日	鈍色の攻防 32人の戦車長	シャングリ・ラ	¥6400／SLG	
83	28日	ナムコミュージアム VOL.5	ナムコ	¥5800／ETC	
84	28日	オリンピア・山佐バーチャパチスロ2	マップジャパン	¥5800予定／TBL	
85	28日	フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ	¥5800／S・RPG	
86	28日	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800／RPG	
87	28日	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800／RPG	
88	上旬	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	Tears	¥5800予定／SPG	
89	下旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800／対戦ACT	
90	下旬	Base Ball Navigator	エンジェル	¥5800／SLG	
91	下旬	クーロンズ・ゲート—九龍風水傳—	SME	¥7800／AVG	
92	下旬	TILK～青い海からきた少女	TGL	¥5800／S・RPG	
93	2月	ダービージョッキーR	アスミック	¥5800／SLG	
94	2月	宝魔ハンターライム With ペイントメーカー	アスミック	¥4900／ETC	
95	2月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
96	2月	スターファイター3000	イマジニア	¥5800／STG	
97	2月	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント	¥5800／ACT	204P
98	2月	マジックカーペット	EAV	¥5800／STG	
99	2月	QueensRoad	エンジェル	¥6800予定／SLG	
100	2月	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO	¥6800予定／RCG	
101	2月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定／対戦ACT	
102	2月	RESCUE 24Hour(仮)	CSCメディアアート	¥5800予定／RCG	
103	2月	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	¥5800／ACT	
104	2月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800予定／ACT	
105	2月	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800予定／対戦ACT	
106	2月	ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)	TGL	未定／S・RPG	
107	2月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	¥6800／RCG	
108	2月	クロス・ロマンス	日本物産	¥6800／???	
109	2月	激烈パチンカーズ	POW	¥5800予定／SLG	
110	2月	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6800／STG	
111	2月	THE GREAT BATTLE Ⅵ	バンプレスト	¥5800予定／ACT	211P
112	2月	同級生2	バンプレスト	¥6800／AVG	
113	2月	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800／AVG	
114	2月	GUNSHIP	メディアクエスト	¥5800／SLG	
115	2月	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト	¥5800／STG	

冬予定のソフト

116	冬	戦闘国家—改—IMPROVED	SCE	未定／SLG	207P

97年3月発売のソフト

117	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	¥5800予定／STG	
118	14日	ブシドーブレード	スクウェア	¥5800予定／対戦ACT	102P
119	14日	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	¥6800／ETC	
120	14日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	¥600／0SLG	
121	14日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	未定／RCG	
122	20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	¥5800予定／ACT	
123	21日	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC	未定／AVG	
124	21日	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980／PZG	
125	28日	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント	¥6800／SLG	10P
126	28日	Max Racer	PD	¥5800／RCG	
127	中旬	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	¥6800／ETC	
128	中旬	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
129	下旬	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800／AVG	
130	下旬	ボイスアイドルコレクション～プールバー・ストーリー～	データイースト	¥6800予定／ETC	
131	3月	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ	¥5800予定／ACT	
132	3月	キャロムショット(仮)	アテンダ	未定	
133	3月	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
134	3月	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	20P
135	3月	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス	¥5800予定／S・RPG	
136	3月	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	未定／ETC	
137	3月	サガ フロンティア	スクウェア	未定／RPG	178P
138	3月	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5800予定／AVG	
139	3月	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～	SME	¥5800予定／TBL	
140	3月	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800／AVG	
141	3月	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800／RPG	
142	3月	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	¥6800／AVG	
143	3月	タイムクライシス	ナムコ	未定／STG	202P
144	3月	Big challenge golf ～東京よみうりカントリークラブ編	バップ	¥6800／SPG	
145	3月	SDガンダムGCENTURY	バンダイ	¥6800予定／SLG	
146	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト	¥9800／STG	
147	3月	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト	¥5800予定／AVG	
148	3月	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800／ETC	

97年4月発売のソフト

149	4日	DISRUPTOR ディスラプター	[illegible]	¥[illegible]／STG	
150	4日	ファイロ&クロード(仮)	BMGビクター	未定／STG	
151	11日	雷電ディーエックス	セイブ開発	¥5800／STG	
152	上旬	大海信長伝 GE・TENⅡ	アイマックス	¥6800／SLG	
153	4月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア	未定／対戦ACT	
154	4月	TRASH IN HOLY FIELD	ドリームキューブ	未定／RPG	
155	4月	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥[illegible]予定／SLG	6P
156	4月	西暦1999 ～ファラオの復活～	BMGビクター	¥5800／ACT	
157	4月	トレジャーギア	未来ソフト	未定／RPG	

97年5月以降発売のソフト

158	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
159	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
160	春	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	
161	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800／AVG	
162	春	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮)	アクレイムジャパン	¥5800／ETC	
163	春	ドラゴンハート	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
164	春	MAGIC:THE GATHERING	アクレイムジャパン	¥5800／ETC	
165	春	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定／SLG	
166	春	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	未定／AVG	207P
167	春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
168	春	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
169	春	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
170	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事	未定／AVG	
171	春	G.O.D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	未定／RPG	
172	春	メルティランサー2	イマジニア	未定／SLG	
173	春	あかずの間	ヴィジット	未定／AVG	
174	春	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	未定／ETC	
175	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定／対戦ACT	
176	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG	
177	春	メタルスラッグ	SNK	未定／STG	
178	春	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
179	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	未定／AVG	207P
180	春	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	未定／RPG	
181	春	スーパーパンコレクション	カプコン	¥5800予定／PZG	
182	春	バーチャルベースボール(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定／SPG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

※赤い行のタイトルは、新登場のものです。

183	春	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定/ACT	
184	春	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	未定/TBL	
185	春	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800/TBL	
186	春	水木しげるの妖怪戦鬼(仮)	KSS	¥5800/対戦ACT	
187	春	首都高バトルR	元気	未定/RCG	
188	春	BOYS BE…	講談社	¥5800予定/SLG	209P
189	春	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定/SLG	
190	春	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定/SLG	205P
191	春	実況パワフルプロ野球'96	コナミ	未定/SPG	
192	春	ミッドナイトラン ~ロードファイター2~	コナミ	未定/RCG	
193	春	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	未定/STG	
194	春	ホームドクター	サクセス	¥6800/ETC	
195	春	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800/ACT	
196	春	真髄・碁仙人	J・ウィング	¥8900/TBL	
197	春	イバラード(仮)	システムサコム	未定/AVG	
198	春	ゲーム天国	ジャレコ	未定/STG	
199	春	ZERO DIVIDE 2	ズーム	未定/対戦ACT	
200	春	TOBAL 2	スクウェア	¥5800/対戦ACT	94P
201	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	未定/S・RPG	
202	春	アランドラ	SCE	未定/RPG	
203	春	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	SCE	未定/RPG	
204	春	NHL FACE OFF	SCEI	未定/SPG	
205	春	NFL GAME DAY	SCEI	未定/SPG	
206	春	MLB Pennant Race	SCEI	¥5800予定/SPG	
207	春	ラグナキュール	SME	¥5800/RPG	210P
208	春	大冒険Deluxe~遥かなる海~	ソフトオフィス	¥5800予定/S・RPG	
209	春	エリア51	ソフトバンク	未定/SLG	
210	春	エリア51 スペシャルパック(仮)	ソフトバンク	未定/SLG	
211	春	…いる!	タカラ	未定/AVG	
212	春	ルシファード~世紀末への挑戦~	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定/RPG	
213	春	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	未定/RPG	
214	春	モンスターファーム	テクモ	未定/SLG	
215	春	ガメラ2000	デジタルフロンティア	未定/STG	
216	春	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社	¥6800予定/RPG	
217	春	スノークィーン	東北新社	¥4800/ETC	
218	春	覚悟のススメ	トミー	¥5800予定/対戦ACT	
219	春	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定/AVG	
220	春	エースコンバット2	ナムコ	未定/STG	
221	春	ゼビウス3D/G+(+は右肩に)	ナムコ	未定/STG	
222	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	未定/RPG	
223	春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	¥5800/SLG	
224	春	地獄先生ぬ~べ~(仮)	バンダイ	未定/ETC	
225	春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル	¥6800/対戦ACT	100P
226	春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	バンダイビジュアル	¥7800/ACT	
227	春	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800/STG	
228	春	魔導都市エルビス	バンプレスト	未定/RPG	
229	春	タンク(仮)	BMGビクター	未定/SLG	
230	春	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	未定/RPG	
231	春	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	未定/ACT	
232	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800予定/A・RPG	
233	春	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
234	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	
235	春	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/RPG	
236	春	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800/RPG	
237	春	雲海の撃墜王~ACE OF SEACLOUD~	マイクロネット	未定/STG	209P
238	春	MELT~フューチャリングエディ byアイアン・メイデン~	マップジャパン	未定/STG	
239	春	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800/SLG	
240	春	CROC!(仮)	メディアクエスト	未定/ACT	
241	春	ボディバイオニクス―驚異の小宇宙 人体―	メディアクエスト	¥5800/ACT	
242	春	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ	¥5800予定/RCG	
243	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定/AVG	
244	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800/RPG	
245	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定/AVG	
246	夏	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル(仮)	ジャレコ	未定/SLG	
247	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	未定/ACT	
248	夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定/対戦ACT	
249	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定/ACT	
250	夏	グランド・セフト・オート(仮)	BMGビクター	未定/RCG	
251	夏	スパイダー(仮)	BMGビクター	未定/ACT	
252	夏	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/ACT	
253	10月	Air Assault	SCEI	¥5800/AVG	
254	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	
255	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定/RPG	
256	97年	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった~の巻	タイムワーナー インタラクティブ	未定/ACT	
257	97年	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800/SLG	
258	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
259	97年	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800/RPG	
260	97年	BALL BLAZER	BPS	¥5800/SPG	
261	97年	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~	ピング	未定/SLG	
262	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800/STG	
263	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定/SPG	
264	97年	G王 KING OF GAMES	クレフ	未定/???	
265	97年	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	コナミ	未定/RPG	
266	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定/ACT	
267	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定/SPG	
268	97年	フォトジェニック	サンソフト	未定/SLG	
269	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定/ETC	
270	97年	秘・宝・王~もうお前とは口きかん!!~	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定/TBL	207P
271	97年	エーベルージュ	タカラ	未定/SLG	
272	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定/RPG	184P
273	97年	ガンバレット(仮)	ナムコ	未定/STG	
274	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定/ETC	
275	97年	ホタル	パイオニアLDC	未定/ACT	
276	97年	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	未定/ETC	
277	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800/SLG	
278	97年	RAYMAN 2	UBIソフト	未定/ACT	

発売日未定のソフト

279	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定/PZG	
280	未定	グランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス	未定/RCG	
281	未定	RPGツクール3	アスキー	未定/ETC	
282	未定	囲碁	アスキー	¥6800/TBL	
283	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	未定/ETC	
284	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定/TBL	211P
285	未定	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/SLG	
286	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/STG	
287	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	¥5800/TBL	
288	未定	新テーマパーク(仮)	EAV	¥5800/SLG	
289	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 1 「月の神殿」	カプコン	未定/AVG	
290	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 2 「死闘!ワイリーナンバーズ」	カプコン	未定/AVG	
291	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 3 「最後の戦い!!」	カプコン	未定/AVG	
292	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定/RPG	
293	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定/対戦ACT	
294	未定	ロックマンX4	カプコン	未定/ACT	
295	未定	ロックマン バトル&チェイス	カプコン	未定/RCG	
296	未定	ウルトラ万馬券(仮)	カルチャーブレーン	未定/ETC	
297	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定/RPG	
298	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800/STG	
299	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800/STG	
300	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定/AVG	
301	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定/RCG	
302	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定/SLG	
303	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定/STG	
304	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定/RPG	
305	未定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM-X	¥5800/SPG	
306	未定	ザウバー	スクウェア	未定/STG	
307	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	未定/ETC	
308	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定/ACT	
309	未定	Monster Truck Rally(仮)	SCEI	未定/STG	
310	未定	オメガブースト	SCE	未定/STG	
311	未定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	未定/PZG	
312	未定	クライムクラッカーズ2	SCE	未定/RPG	
313	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定/PZG	
314	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCE	未定/TBL	
315	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	未定/ACT	
316	未定	MKトリロジー	ソフトバンク	未定/ACT	
317	未定	ヘクセン	ソフトバンク	未定/ACT	
318	未定	ペドラム	ソフトバンク	未定/対戦ACT	
319	未定	RAMA(仮)	ソフトバンク	未定/AVG	
320	未定	ロボトロンX	ソフトバンク	未定/ACT	
321	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ	未定/ACT	
322	未定	アドヴァンストV.G.2	TGL	未定/ACT	
323	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定/ACT	
324	未定	ディレクター	トンキンハウス	未定/SLG	
325	未定	モンスターコレクション	トンキンハウス	未定/S・RPG	
326	未定	もってけたまご	ナグザット	未定/???	
327	未定	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5800/RCG	
328	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定/ACT	
329	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦~ヒマラヤ編~	NETYOU(ウィネット)	未定/SLG	
330	未定	NOëL 2(仮)	パイオニアLDC	未定/ETC	
331	未定	タイプレーク	バディ	未定/SPG	
332	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定/STG	
333	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定/A・RPG	
334	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定/RPG	
335	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定/ACT	
336	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定/AVG	
337	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定/???	
338	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800/SLG	
339	未定	ライアット スターズ	ヘクト	未定/S・RPG	
340	未定	甲子園V	魔法株式会社	未定/SLG/SPG	
341	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定/ETC	
342	未定	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	未定/RPG	
343	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定/SLG	
344	未定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	未定/AVG	

PlayStation™

プレイステーション用ロールプレイングゲーム
「女神異聞録ペルソナ」

ハワイ&オリジナルG-SHOCK プレゼントキャンペーン!!

Aコース

Bコース

プレゼントは2種類!お好きなコースを選んでご応募ください!!

Aコース:ハワイ3泊5日の旅へ5組10名様をご招待

Bコース:「ペルソナ」オリジナルG-SHOCKを100名様にプレゼント

応募期間
平成8年12月1日(日)~
平成9年1月31日(金)
(当日消印有効)

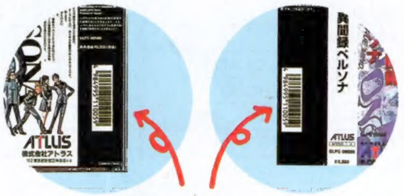
◆**応募方法:**プレイステーション用ロールプレイングゲーム「女神異聞録ペルソナ」のラベルもしくはパッケージ裏面のバックカバーに印刷されたバーコードを切り取って官製ハガキにセロテープ等でしっかりと貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号・本製品の購入年月日・ご希望のコース1つを明記の上、ご応募ください。お1人様、何通でもご応募いただけますが、1通のハガキにつき1口とさせていただきます。

◆**応募期間:**平成8年12月1日(日)~平成9年1月31日(金)(当日消印有効)

◆**応募宛先:**〒162　東京都新宿区神楽坂4-8　神楽坂プラザビル
(株)アトラス「ペルソナ」キャンペーンプレゼントDP係

◆**当選発表:**当選者発表は平成9年2月中旬にご当選者へのご連絡および商品の発送をもって代えさせていただきます。

◆**Aコース(ハワイ旅行)ご応募のご注意:**ご出発日は平成9年4月1日~平成9年5月31日までの期間からお選びいただきます。ただし、期間中の4月23日~5月4日までの期間に出発日を設定することはできません。



この部分を切り取って送ってください

© ATLUS 1996

プレイステーション専用ソフト　ロールプレイングゲーム(1人用)
好評発売中　価格6,800円(税抜)

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。　2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は~」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00~18:00　祝日除く　**インターネットアドレス　http //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS**

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

パワーコンプリーティスト
キャンペーン商品

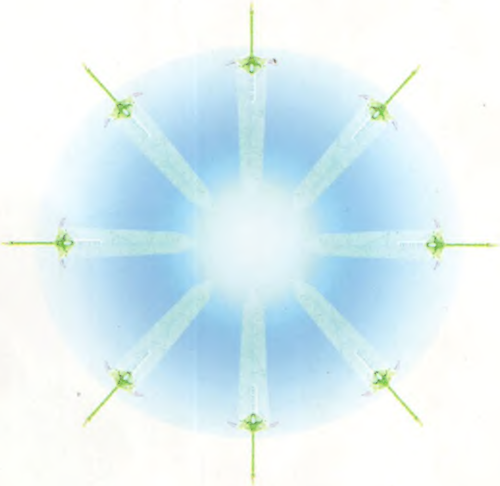
KING'S FIELDIII
+
攻略本

ソフトと本のキャンペーンセットです

Power-Completist Campaign

パワーコンプリーティストキャンペーン始動

King's field
III



Power completist

キングスフィールド3

+

パワーコンプリーティストブック(攻略本)

「キングスフィールド3」と
豪華装丁攻略ガイド
[パワーコンプリーティストブック]の
スペシャルセットです。

キャンペーン内容：［限定30,000］
価格：6,300円(税別)
期間：'96年12月20日～'97年3月末日まで実施
(尚、商品がなくなり次第終了とさせて頂きます。)

*詳しくは店頭で
また、キャンペーンについてのお問い合わせ：03-3320-6031(ユーザーサポートまで)

FROM SOFTWARE

"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation ™

電撃PlayStation Vol.37

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年1月17日発行(隔週金曜日発行)第3巻第1号通巻33号　発行人／染谷憲司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

特別定価540円(本体価格524円)

T1024573010548

©Media Works 1997

印刷　図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24573-1/17